ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
●NEWS
ランダーの冒険PART-Ⅲ
電脳学園Ⅱ
きゃんきゃんバニー・スペリオール
ディスクステーション10月号
ピーチアップ6
●LIST
ゲームプログラム13本
●特別付録
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
イケイケ!!ブック〈地の巻〉
●㊙情報満載
〈ソリッドスネーク、三国志Ⅱの武将トーナメントほか〉
ゲーム十字軍
●SCOOP
大航海時代
●ATTACK
クリムゾンⅢ
MSX大賞受賞作ほかプログラム大特集
新世代MSX turbo Rのすべて
1990
OCTOBER
540YEN
10

KONAMI
潜入と破壊の美学。
Operation 2
出動の前に極秘情報の一部を公開しよう。ホフク前進を有効に使え。鳩は捕えるときっと役にたつだろう。
また、敵は愛国心が強いのだ。「国歌」の威厳を利用せよ。スプレーとライターも工夫すれば武器として使える。
チョコレートや、形状記憶合金の効果も考えろ。そして、脱出に必要なハングライダーを探すのだ。
任務の達成は全て、キミの「頭脳」しだいなのだ！ 以上、健闘を祈る……over。
MSX2 MSX2+ 対応 SCC 搭載 4M ROM／ 好評発売中 7,800円(税別)
●コナミ週刊テレホンサービス実施都市【北海道地区】札幌(011)241-4900 【東北地区】青森(0177)22-5731 秋田(0188)24-7000 【関東地区】東京(03)262-9110 【北陸地区】新潟(025)229-1141
【関西地区】大阪(06)334-0399 【四国地区】松山(0899)33-3399 【九州地区】福岡(092)715-8200 大牟田(0944)55-4444 志布志(0994)72-0606 鹿屋(0994)44-3977以上、全11局ただいま開設しております。

SONY

※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたものです。

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまた発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37mmピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円(税別)

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円(税別)

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップⅡ』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円(税別)

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのが『グラフィックボール』。(右)そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。(左)

連射ジョイパッドJS-303T
標準価格2,000円(税別)

グラフィックボールGB-6
標準価格9,800円(税別)

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2の256色モードにも対応可能)

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円(税別)

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールⅠには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールⅡは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

MSX2+

HB-F1XV 標準価格69,800円(税別)

F1·SYSTEM

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。
●MSXはアスキーの商標です。

10 1990 OCTOBER CONTENTS

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	×2 ♪	❹
対応機種	MSX2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／はROM、はディスク、はMSX2＋からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC（通称FM音源）に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／ソフトの仕様が「MSX1で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+ MSX2＋でしか動かないものはMSX2+専用と表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

●記事中の価格表記について
とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎03-431-1627

※BASICピクニックはプログラム大増ページのため今月はお休みです。

大航海時代

光栄
☎044-61-6861
ROM9月11日、
ディスク版9月28日発売予定

媒体	×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/PAC/テープ
価格	11,800円

※CD付きはディスク版12,200円、ROM版14,200円です。

『維新の嵐』に続く、光栄REKOEITIONシリーズの第2弾。16世紀前半の世界を舞台に、提督になって大艦隊を指揮! 7つの海をまたにかけるぞ!

一流の航海者となり失われた爵位を取り戻そう

16世紀前半の全世界を舞台にした広大なゲームの登場だ。ポルトガルの首都、リスボンに住む16才の少年になり、世界の海を渡り歩き、失われた爵位を取り戻すことが目的。

ゲームスタート直後は小型の中古船1隻しかない。まずは情報収集や交易によって資金を稼がなければならない。資金をためて、仲間を増やしたら大艦隊を編成し、地中海をはじめとする世界の海をまわろう。

爵位を上げるには、人助けをしたり、港に投資をしてポルトガルの同盟港にしたりして名声を高める。そして世間に名を知らしめることによって、国王から勅命をたまわることになる。その勅命を果たすと見事、爵位を授かるというわけ。そんなこんなを繰り返して、1つ1つ爵位をアップさせていこう。爵位は9段階あって、最高位の公爵を目指す。またおなじみのHEX戦方式の戦闘があったり、航海経験、戦闘経験といったRPG要素も含まれているぞ。

洋上航海は危険がいっぱい。いつ海の藻屑(もくず)となるかわからない

もちろん戦闘シーンもある。これがなかなか白熱するんだ

情報収集をしたり、ギャンブルをしたり、酒を飲んだり、海の男っていいなあ

名前と旗艦名を決めよう

まずは主人公の名前を決める。次に『三国志』のような能力設定もある。さらにボーナスポイントを振り分けて、最後に旗艦名を決める。ここでは「コロンブス提督」「ミッドウェー号」にしたぞ。

大海原にその思いをのせて少年が行く

爵位を上げるにはどうすればいいのか？

では実際にどうやって爵位を上げていくか説明していこう。とにかくまずは情報収集から。酒場に行って酒を飲む。たいてい酔っぱらいが声をかけてきて情報をくれる。どこの港ではこの商品が安いだとか、この港ではこの商品を高く買ってくれる、といった情報だ。情報をもとに上手に交易を行って、お金をかせぐ。そのうちに、主人公を捜している人がいるという情報を入手する。その人の手助けをして名声を上げると国王から勅命を受ける。その勅命を果たすと爵位が上がる。それを9回繰り返して最高位を目指すんだ。

1 資金を稼ぐ

特産品を売っている港を発見し、おいしい交易ルートを見つけることが大切。港Aで安く商品を仕入れてきて、港Bでその商品を高く売る。商売の基本である。まずは穏やかな地中海あたりで交易を行うのがいい。またギャンブルで金を稼ぐこともできるぞ。

商品の相場を調べ、上手に商売を行おう

2 名声を上げる

名声を上げるには3つの方法がある。1つ目は港に投資をしてポルトガルの同盟港にする。2つ目は他国(イスラム・イスパニア)の艦隊を攻撃する。3つ目は人助けを行う。1つ目と3つ目の方法が初期の段階では有効な名声の高めかたである。

人助けは必ずしよう。名声が上がるぞ

3 勅命を果たす

名声が高まるとポルトガルの国王からお呼びがかかり(酒場で酒を飲み、国王が呼んでいるぞという情報を得る)、勅命を受ける。その勅命を果たすと爵位が上がる。とにかく国王からお呼びかかるまでは、人助けなどをして必死に名声を高めるしかない。

国王の勅命を見事果たせば爵位が上がる

まずは情報収集から

交易ルートを探すにしても、人助けをするにしても、まずは情報収集から始まる。酒場で酒を飲めば、酔っぱらいが話しかけてきて情報をくれる。酒場女がいるのなら、彼女に酒をおごって情報を聞き出すという手もある。とにかく基本は情報収集からである。各港に立ち寄ったら酒場に行って、酒を飲んで情報収集につとめよう。

情報収集は欠かせない。酒場で気前よくふるまえば、たいてい情報をくれるぞ

交易ルートを探しだそう

何をするにしても資金がなければ話にならない。そのためには交易ルートを見つけ出し、確固たる経営基盤を確立しなければならない。安く手に入れた品物をいかに高く売るか、ここがポイントである。たとえば美術品なんかは、ある港では金貨 200枚弱で売っているが、その他のたいていの港では金貨 400枚ぐらいで買ってくれる。

自分なりの交易ルートを探し出すことが[illegible]

港でのコマンドはアイコンを使って行う

港で実行するコマンドは画面下のアイコンに集約されている。9つに分かれていて、それぞれ違った役目をもっている。

1.王　宮

国王に謁見したり、姫に会ったりする所。資金援助や乗組員援助、貯金などもここで行える。爵位を獲得してからでないと、王宮には入れない。

2.寺　院

メッセージの速度を決めたり、BGMのオン、オフを決めたりする所。またセーブもここでできる。ゲームをやめるときはここでセーブをしてから中断しよう。

3.ギルド

3国に関する情報(ポルトガル・イスラム・イスパニア)を有料で教えてくれる。またアイテムの売買も行っている。各港によって品揃えが違う。

4.宿　屋

主人公やその仲間のデータを見られたり、自軍の船の情報を教えてくれる。この港の物価や工業価値、3国への支持率などもひとめでわかる。

5.交易所

主に商品の売買を行う所。とにかく新しい港に着いたらここに立ち寄り、商品の相場をチェックしよう。また港への投資もここと造船所で行う。

6.酒　場

情報収集をしたり、仲間を勧誘したりする所。乗組員を雇ったり、編成したりするのもここで行う。またギャンブルができるのもここだよ。

7.造船所

船を造っている所。中古船か新造船が買える。その港の工業価値によって売っている船の種類が違う。武器を装備したり、船首像を取り付けたりもできる。

8.港

ここから海に出航できる。出航するさいに必要な水や食糧、さらには補修資材なんかを補給できる。食糧・補修資材は有料だが、水はタダ。積み荷の編成もここ。

9.埠頭(ふとう)

ここでは何もできない、というより何もしないといった感じ。つまりここを選ぶと何もしないで1日が過ぎてしまう。1回パスといった感じ。

冒険はまずリスボン港から始まるぞ!!

ゲームはまずポルトガルの同盟港、リスボンから始まる。始めは仲間もいないし、名声なんかもまるでない。わずかに金貨を1000枚と、いくつかの商品を持っているだけである。そこでまずは何をしていったらいいかを順番に説明していくからね。

老練航海士がアドバイスをしてくれる

①航海に出る前に下準備

まずは宿屋に行って自分(主人公・ここではコロンブス)の情報と旗艦(ここではミッドウェー号)の情報を見てみよう。リスボン港のデータもチェックだ。そして交易所に行って最初から持っている水晶やコショウなどを売って、資金のたしにしよう。その資金を足がかりに、安く売っている品物を買う。リスボン港では砂糖がお買い得だぞ。次に酒場に行って酒を飲んで、酔っぱらいから様々な情報を聞き出そう。酒場女におごってやるのもいい。ギャンブルで金を稼ぐのもいいが、それが目的ではないので、ほどほどにしようね。またギルドに行って航海に必要な(なくても航海できるが)アイテムを買い揃えておこう。中古船なので出航のまえには造船所で修理も忘れずにしておこうね。

最初から持っている積み荷(商品)を、いきなり売ってしまうのも1つの手だ

オヤジ!! ココのみんなに酒だ、酒を持ってこーい。オヤジ「へいまいど」

最初に持っている船は中古船なのでじゃっかん傷んでいる。修理しておこう

リスボン港 DATA

リスボン港は最初からポルトガルの同盟港である。ちなみに支持率が80%を越えると、その国の同盟港になるぞ。

コロンブス DATA

人物のステータスは統率力・判断力・知力・勇気・強靭さの5つに分けられる。航海経験・戦闘経験はもちろん0だ。

ミッドウェー号 DATA

カルバリン砲を装備している。船首像は水鳥。船員は20人まで乗せられる。お金をためてもっといい船を買っていこう。

マップの見方

スタート地点のリスボン港をはじめ、おとなりのセビリア港、地中海沿岸の港、さらにはヨーロッパの港のマップを公開。航海中の画面はスクロールせず画面切り換え方式になっている。画面が切り換わるごとに緯度・経度ともに5度ずつ変わっていく。マップの見方だが、縦の欄と横の欄をてらし合わせて見ると、その港の緯度・経度がわかるようになっている。六分儀というアイテムを洋上で使うと、現在の緯度・経度がわかるようになる。

●地中海沿岸・ヨーロッパMAP

スタート直後はこのマップの範囲内を航海するのがいいぞ。

ギャンブルで大もうけ!?

酒場ではポーカーとブラック・ジャックの2つのギャンブルが楽しめる。てっとり早くお金を稼げる方法だが、そこは勝負事。勝つときもあれば負けるときもある。ハマリすぎないように注意しよう。港によってはギャンブルのメンバーが集まらずできないこともある。

②港で水と食糧を補給して

砂糖をある程度買いこんで船を修理したら、港に行き水と食糧を補給しよう。補修資材も買えるが、これは船の一部が破損したときに必要になってくる物。心配な人だけ買っておこう。補給が済んだらいよいよ出航だ。出航のさい、何日間航海にでられるか教えてくれるぞ。

⬆航海に出るまえには必ず水と食糧を補給しよう。「後悔先に立たず」っていうしね

③いざ大海原へ旅立つ!!

最初は比較的波が穏やかな地中海方面を目指そう。地中海方面に向かうにはまず南下しよう。陸地に沿って行けばすぐにセビリア港に着けるはず。航海経験の浅いうちは思うように船が移動してくれないが、何度か航海して航海レベルが上がれば、そんなこともなくなるぞ。

⬆とにかくまずは南を目指そう。セビリア港があるはずだ、きっと

洋上画面はこんな感じ

ここで洋上画面の見方を説明しよう。船の針路、風向き・風力、潮流、時間、艦隊のスピード、艦隊のデータ、水・食糧・補修資材などが表示される。仲間の忠誠度を上げるのは洋上でだけだぞ。

④セビリア港でホセを仲間に

陸沿いに船を南下させていくと、そのうちにセビリア港に到着する。この港はイスパニアの同盟港である。ポルトガルとはいつか一戦交えようとしている国の港なので、なんかきなくさい臭いがただよう。しかしゲーム始まってすぐにはそんなことはないのでひと安心。この港の酒場ではホセという人物がいて、仲間になってくれたぞ。

⬇ソリスに声をかけたが断られた。めげずに次はホセに声を……

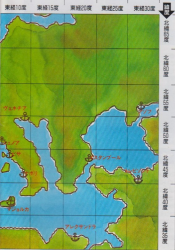
↓仲間になった!

⬆よーし、仲間になったぞ。能力値をみてみよう。それと忠誠度も上げておこう

セビリア港 DATA

⬆イスパニア同盟港。経済価値も工業価値もリスボン港より上をいっている

POKER ポーカー

⬆賭金の最高額は港によって違うんだ

BLACK JACK ブラックジャック

⬆賭金は一律最高50と決まっている

⑤各港に立ち寄り情報入手

リスボン港からセビリア港とまわったら、いよいよ地中海に入っていく。地中海沿岸には数多くの港が存在するが、最初からマップ上には表示されていない。陸沿いを航行することによって1つ1つ港を発見していくんだ。港を発見したら必ず立ち寄ろう。酒場に行って情報収集につとめる。相場のチェックも忘れないように。

↑酔っぱらいが話しかけてくる。酔っぱらいといってもちゃんとした情報をくれるぞ

相場をチェック

相場は各港によって違うし、時間とともに変わっていく。だから常に相場をチェックしていよう。商品をいかに安く買って、いかに高く売るかが大切なんだ。まず新しい港に寄ったら相場を見よう。

⑥ボナロッティを仲間に

マルセイユで2人目の仲間、ボナロッティを仲間にした。なんと知力は最高の 100。新しい港に寄ったら、相場チェックとともに酒場にいる航海士(仲間)にも声をかけてみよう。

ボナロッティ DATA

↑マルセイユ港で仲間にしたボナロッティ。統率力、判断力が良く、知力は最高だ

ホセ DATA

↑セビリア港で仲間にしたホセ。知力、判断力に優れている

⑦ついに2隻目の船を購入

仲間も増え資金もいくらかたまった(といってもギャンブルで稼いだのも大きいが)。ミッドウェー号だけでは大々的な商売はできない。そこで2隻目の船を買うことにした。1番安い中古のラテン型を購入。中古船なら、そんなに高くないし、最初はこんなもんで十分なのだ。中古船はどこか傷んでいるので、買ったらその場で修理もしておこう。これでいくらか積み荷も多く積めるようになり、大規模な商売ができるようになったぞ。

↑この港ではこの2つを取り扱っている

↑これがラテン型、オデュッセウス号のデータだ

⑧誰かがオレを呼んでいる

いろんな港をまわっているうちに、どこかの港で主人公を捜しているという情報を聞くことがある。さっそくその港に行ってみると、交易所の商人が呼んでいるというのだ。交易所に行くと「○○の商品を○○買ってきてくれ」と頼まれる。断ることもできるが、報酬もくれるというので、やるにかぎる。

↑こんな情報を得たらすぐに行こう。時間が立ち過ぎるといなくなってしまうことも

↑ふむふむ、おやすいごようだ。うーん、穀物か、どこで売っているのだろう

⑨人助けをして名声アップ

○○の商品といってもどこに売っているかわからない。ここでも酒場に行って情報収集だ。売っている所がわかったらさっそく行って、約束の品物を買う。そして頼まれた商人のところに戻ろう。これで報酬の残りがもらえ、さらに名声が上がる。約束を守らないと逆に名声が下がってしまうので注意。

↑穀物はマジョルカ港で安く売っていた。頼まれた数以上、買っていこう

↑最初に報酬の半分を受け取り、約束を果たすとさらに残りの報酬がもらえる

⑩おいしい交易ルートを発見

ピサ港では美術品を売っていた。他ではめったに売っているものではなく、他の港ではかなり高く売れる。マジョルカ港では穀物が安く買える。ピサ港では美術品がマジョルカ港では穀物が安く手に入る。ピサーマジョルカという交易ルートが確立したのだ。しかも両港は距離もそれほど遠くない。

↑買い過ぎると値段がどんどん高くなっていく。初めは金貨200枚程度で買えたのに

↑他の港に持っていけばこんなに高く買ってくれる。これはおいしい商売だぞ

●ピサ港

ピサ港では美術品が安い。買えるだけ買ってマジョルカ港に行って売りさばく。マジョルカ港では穀物が安く買えるぞ。

●マジョルカ港

美術品を売った金で穀物を買う。ピサに戻り穀物を売り、美術品を買ってマジョルカに行く。これの繰り返しで金持ちに。

⑪王様からお呼びがかかった

港に投資をしたり、人助けをしたりして名声を高めていくと、ある時ポルトガルの国王が主人公を呼んでいるという情報を得る。さっそくリスボン港に戻り、うーん懐かしいBGMと思いつつ、王宮に行ってみよう。今まで入れなかった王宮に入れるようになる。ここで国王に会って、勅命を受ける。

○この情報を聞ければしめたもの。さっそくポルトガル国王のいるリスボンに戻ろう

人助けと要領は同じなので、それほど難しくないぞ。

⑫王様から勅命を受ける!!

○「謁見」を選ぶと国王に会える。密会は姫と会うときに実行するコマンド

勅命を受け、主人公は期待にそうよう努力した結果、勅命を果たし国王の所へ戻る。ついに爵位を授かった。やっと1つ爵位が上がったのである。あと8回これを繰り返すのである。

○人助けみたいなものだ。しかしこんなラクな勅命ばかりではないぞ

○航路を求めヴェネチアへ……

○やりい、爵位を手に入れたぞ

爵位アップ!!

○まずは士爵になった。最高位の公爵を目指すことが目的

⑬仲間を増やし艦隊を編成

コロンブスは士爵になった。ある程度の資金もある。ここはひとつ船を買って、大艦隊を編成することにした。艦隊は最高5隻からなる。とりあえずまだ戦闘なんかできる状態ではないので、戦艦タイプの船より、商船タイプの船を建造した。さらに金を稼ぐことに専念。船を造るのはいいが船長を務める航海士、つまり仲間がいなくてはならない。仲間の獲得にも精をだす。といったところで来月もコロンブスの旅は続くぞ。

○「仲間に誘う」で仲間を増やそう。すべての港に仲間になる人間がいるわけではない

ラテン型
三角帆の小型船。内海で軽く商売するのにもってこいの船。1番安い船なので、とりあえず最初はこれがオススメだ。

レドンダ型
四角帆の小型船。この船はけっこうスピードが出る。三角帆は旋回能力に優れ、四角帆は推進性に優れている。覚えておこう。

ベルガンティン型
これも小型船だそうだが、そこそこ荷物は詰めこめるらしい。これまた商売向きの船ってところかな。

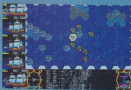
ナオ型
中型の船だ。この船も商船らしい。値段のわりにはけっこう使えるので、かなりお買い得。冒険野郎はみんなこれを買うそうだ。

カラック型
大型の商船だ。商船の機能も持っているし、武装もしっかりしているので、戦艦にも改造できる。遠洋航海向きの船だ。

⊙航海には欠かせないアイテム⊙

●六分儀（ろくぶんぎ） 現在の緯度・経度を教えてくれる。基本中の基本アイテムで、これくらいは最低でも持っていよう。リスボン港のギルドで売っている。

●望遠鏡 隠れた港を発見するには陸沿いを航行しなければならない。しかしこれを持っていれば、離れた所からでも港を発見できるという便利なもの。

戦闘はおなじみHEX戦だ!

もうおなじみになったHEX戦の戦闘シーン。移動は帆船特有の動きが盛りこまれており、従来のゲームの移動方法よりは少し難しくなっている。攻撃は大砲による遠距離攻撃や、斬りこみ（『三国志』でいう突撃）などができるぞ。9つの爵位を授かるうちには、敵との戦闘もしなければならない。またイスラムやイスパニア艦隊を倒すことによって名声も上がるぞ。しかしゲームを初めてしばらくは戦闘なんかは考えないようにしよう。敵はとてつもなく強いのだ。

パーティのメンバーたちのストーリーを追う

クリスタルソフト
☎06-326-8150
発売中

媒体	×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,700円

タストニア大陸の西のはずれベルマの町で、勇者と出会うソーニア、クウラン。パーティのメンバーになる2人が体験した冒険と、4人めのメンバー、マリウスの物語を紹介する。超ややこしい山の迷路をはじめマップもたっぷりにアタック!!

2つの大陸をまたにかけて冒険はつづく!

800年の時をこえて復活した伝説の邪神、超機械生命体クリムゾンの脅威に挑む勇者たちの物語の2回目。

邪神クリムゾンをたおすために旅立った勇者であるキミは、タストニア大陸の南にあるコンドール城の王に、魔物の呪いで気のふれた姫を治してくれたら城の宝物をあげるといわれた。姫を治すために必要な真実の鏡を探しに行った、女戦士ソーニアをさがして大陸の西のはずれベルマの町へ来てみると、そこにはさがしていたソーニアが、クウランという僧侶といるところにめぐりあえた。

キミは、真実の鏡を求めて物語のもうひとつの舞台となるムーテシア大陸へむかう途中で嵐に会ったソーニアが、ムーテシア大陸の西南、エルムの町近くに漂着したところからはじまる冒険談を聞くことになった。

女戦士ソーニア、ムーテシア大陸を行く

エルムの町で悪夢を見た

ここからしばらくキミは女戦士ソーニアとしてプレイすることになる。さて、王の命令で真実の鏡を求めて、ムーテシア大陸へ航海に出たソーニアは途中嵐にあい、船は難破しソーニアはかろうじてムーテシア大陸に流れついた。

つかれた体を休めようと、近くに見つけたエルムの町の宿屋に入ったのだが、部屋はたった1つを残して満室で、しかも、その部屋は、なにやらいわくがあるらしい。

しかたなくその部屋に泊まったソーニアだったが、体力を回復するどころか、一晩中悪夢にうなされてしまうはめになってしまったのだった。

店の主人になんだかみょうなことをいわれたが、とりあえず宿に泊まって体力を回復しようと思ったソーニアだったが……

一晩中うなされて、かえってつかれてしまった

町で、魔人族のうわさをきいた。うわさは今すぐには役にたたないが、あとで重要な情報になるのかもしれないので、注意しよう

かなしい少年の物語

エルムの町の東に小さな家があり、そこにはマークというどろぼうこまちがわれたのを苦にして死んだ少年の母親が住んでいた。エルムの町の宿屋での事件は、少年の亡霊を、魔物が利用していたためらしい。

ソーニアはかわいそうな少年の呪いをといてあげようと決心するのだった。

この母親は、あとで大事なアイテムをくれるので、この家にはかならず立ち寄ろう。

マークの母の話では、マークはやさしく、すなおな少年だったようだ。こんな子の霊が、悪いことをするはずがない

家の中で、マークの手紙を発見した。自分はどろぼうじゃないと訴える手紙は、涙なしには読めないようなものだった

仏像作りのじいさんにあう

大陸を北西へ、やがてまた一軒の家があり、仏像作りの老人が住んでいる。

1人住まいの気楽な暮らしを楽しんでいる老人は、どうやらマークの母と知り合いであるらしく、マークのことについていろいろ話してくれた。

マークの呪いを解くには、経験を積んだ徳の高い僧侶の力が必要で、それにふさわしい人物として、アケイア城のシンカイを紹介してくれたのだった。

ここでは、老人から仏像を1つもらう。

これは、アケイア城に入るための身分証明のようになっていて、老人の家に立ち寄らなければ城には入れてもらえないので、注意しよう。

偏屈なようだが、けっこう親切なじいさんだ

アケイア城のシンカイ老師

ムーテシア大陸の大部分の地域に入るための関所のようになっている、アケイア城。

老人の仏像を見せ、城に住むシンカイと対面するが、老師は病気で寝たきりだった。

マークの話をすると、シンカイは、弟子のクウランを協力させるといってくれたが、クウランは、病気の師匠のため、クナイ山へ薬草を取りに行っていた。シナリオはクウランの物語へと移っていく。

城住みの僧侶、シンカイは、徳の高い僧だが、いまは病気のために身動きのとれない状態になってしまっていた。

アケイア城の王。遠来の女戦士ソーニアに好意的ではあるが、他国の者を簡単に領土に入れてくれたりはしない

ムーテシア大陸の大部分に通じる、城の北の門。ただでさえきびしい通行が、クリムゾン復活の報に、さらに厳重になっている

城の入り口は兵士がみはりをしているのだ

POINT：横着しないでレベルアップ

戦闘モードににげるというコマンドがある。1回の敵の攻撃でくらうダメージは一定なので、自分の体力と見比べて危険なときは、遠慮なく使おう。ただし、これを多用してシナリオをむりに進めようとするのは、あとでレベル不足になるもと。めんどうがらずに地道に戦うほうが早道だ。

敵の大群登場！　匹からのダメージは、だいたい同じだ

体力がなくなって、相手しきれなくなったときは、逃げましょう

POINT：次のレベルまであといくつ？

町の中に、2種類の僧侶がいる。立っている僧侶はパーティのメンバーが、あといくつの経験値でレベルアップするかを無料で教えてくれ、座っている僧侶は死んだ仲間を一定の料金で復活させてくれる。

特にレベルのほうは、パーティの行動を左右するので、こまめにチェックしよう。

こちらは有料で死者を復活させてくれる。けっこうぼったくるぞ

レベルアップまでの残り経験値を教えてくれる僧侶。無料である

クナイ山に薬草を求めるクウラン

バニアの町の江戸っ子かじ屋!?

クウランは師匠の病気をなおすため、大陸の南東のクナイ山へ向かう途中、バニアの町に立ち寄ろうとしていた。

町では、いろいろな話を聞くがなかでも町はずれの家に住むべらんめえ調で江戸っ子風のかじ屋は、あとで大事な仕事をしてくれるので、要チェックだ。ムーテシアにはエルムとこのバニアの2つしか町がない。

クウランは比較的低いレベルで回復魔法を覚えるが、このあとクナイ山へまでは距離があり、途中にはモンスターがつぎつぎあらわれるので、きずぐすりや武器などをそろえておこう。

町のうわさで情報収集。まずは海底の塔があるという伝説を聞いた。じつは、この話はずっとずっとあとで出てくる

もう一人からも、同じような情報があった。遠い昔というのは、やっぱりクリムゾンIIのころの話と関係があるのだ

これがうわさの江戸っ子かじ屋。腕はたしかだ

町の老人に、伝説の船の話を聞くことができた

クナイ山・クウランのピンチ

クウランは複雑な迷路になっているクナイ山に入る。クナイ山に住む老人の話では薬草は山頂の塔の魔物が持っているらしい。洞くつを抜け、塔へついたが、クウランは魔物との対決に敗れつかまってしまった!

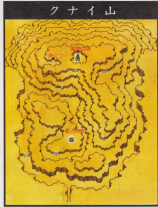
山中に洞くつの入口を発見、ただちに中に潜入する。ダンジョン内は、必要な部分以外は、まっくろに表示されて、見通しが悪い

クナイ山はめちゃんこ複雑な迷路だから、マップをしっかりにらんで、道をまちがえないようにがんばってほしいとおもう

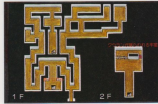
不思議な力を持つ魔物の目に気絶させられてしまう

ソーニアがクウラン探索に出発

クウランの帰りがおそいことを心配したシンカイは、ソーニアにクウランをさがしてほしいとたのむ。ソーニアはクウランを探しにいくことに決め、シナリオはまたソーニア物語になる。

弟子の身を心配したシンカイは、たよりになりそうな女戦士、ソーニアに、クウラン探しをたのみこんだのだった

クナイ山

クナイ山の洞くつ

クナイ山魔物の塔

ソーニア+クウラン、力をあわせて戦う

クウランを助け出せ!

アケイア城の王から通行許可をもらったソーニアは、クナイ山へむかう。魔物の塔へついたソーニアは、塔の中で見つけたクウランに、魔物との戦い方を聞く。そしてソーニアは魔物をたおし、薬草を手に入れて、クウランも救出した。ここではさきにクウランを見つけておかないと、魔物をたおせずにゲームオーバーになるので注意しよう。

シンカイの弟子の危機をきいて、アケイア城の王はソーニアに、北の門の通行許可をあたえてくれた。けっこう話がわかるらしい

彼女にとってムーテシア探検は、ここからである

クナイ山の中腹に老人の小屋があった

魔物の塔で若い僧侶を発見。クウランだ

クウランのアドバイスをうけ魔物と対決

カギと薬草を手にいれ、クウランを救出

アケイア城に帰ってきた

クウランとソーニアは、無事にアケイア城へ帰ってきた。

シンカイはソーニアに感謝し、約束どおりクウランにマークの霊を清める呪文を教え、ソーニアと行動を共にして、修行することを命じたのだった。

こうしてシナリオは2人のパーティの物語になり、戦闘モードも、2人で協力して戦えるようになるのだ。

まずは、師匠との無事の再会を喜びあうのだった

城で聞いた気になる話。人工の山ねぇ……

王からもほめられ、どこでも行ける通行証をもらう

マークの呪いをとけ!

2人はマークの呪いを解くために、マークの墓へ行く。

墓を掘りかえし、クウランが呪文を唱えると、死体の目がとつぜん見開かれ、そしてその姿は、邪悪な闇の魔物となった。

2人は苦戦しながらも協力してこの魔物を消滅させ、マークを清めることに成功する。

マークの母親からお礼に、不思議な力を持っていたという古びた鏡をもらったが、どうやらこわれているらしいのだ。

墓地で清めの魔法の呪文をとなえはじめる

敵の魔物がマークからはなれて、おそってくる

おかあさんからお礼の鏡をもらったけれど……

こいつがマークの霊を乗っ取っていた闇の魔物

鏡の修理?まかせろいべらぼうめぇ

もしかしたら、このこわれた金属製の鏡がソーニアが探し求める真実の鏡かもしれない。

とにかく、これを修理したいのだが、どうしたらいいだろうか。

ここで思い出してほしいのは、バニアの町にいた、江戸っ子みたいなかじ屋だ。さっそく彼のところに修理をたのむと、すぐに鏡を修理してくれた。鏡はやはり真実の鏡だった!

これでソーニアはコンドール城へ帰れるようになったが、海を渡るための船を用意しなければならないことにもなった。

なにぃ? 鏡をなおせだぁ? べらぼうめぇ! まかせとけってんだよ

POINT:ヘンなアイテムみ〜つけた

町のショップでは、武器や薬品など、役に立つアイテムが買えるのだが、ほかにもアイテムがお金で手に入ることがある。たとえばニーベンの町では「ええ写真」という、なんかアブナイ物を売ってるぞ。いったいなにに使うんだろう、ドキドキドキ♡

ええ写真。一枚3600ゴールド

道具として使うと、こうなります

伝説の船ネプチューン号を手に入れろ！

アラート山で伝説の船を見つけた

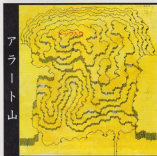
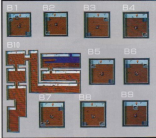
2人はコンドール城に帰るために、アラート山に眠っている伝説の船を手に入れようと、山頂の秘密のドックへと向かった。

ドックを守る兵士たちの話によると地下10階の扉のカギが何者かに盗まれたという。犯人はドックの中にいるにちがいない。

ソーニアは兵士たちに真実の鏡を向けてまわった。すると、1人が突然苦しみだす。こいつはクリムゾンの手下だったのだ！　2人は手下をたおし、伝説の船ネプチューン号を手に入れ、タストニアへ。物語は勇者との出会いのシーンにつながる。

⊕兵士の1人は、クリムゾンの手下。真実の鏡が、魔物の姿をうつしだしてくれたのだ！

⊕ドックの地下10階、扉の向こうにあった船着き場に伝説の船ネプチューン号が浮かんでいた。これでタストニア大陸に帰れる

アラート山

ネプチューン号のドック

3人の戦い、狂気の塔の姫を救え！

真実の鏡の力を使うのだ！

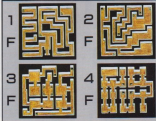
タストニア大陸に戻った、ソーニア、クウランと勇者の3人は、狂ったコンドール城の姫のいる狂気の塔へと向かう。

王女は4階の奥にいるはずだ。

魔物の呪いで狂っている王女は、3人の姿を見ると、人肉を食わせろと、おそってこようとする。ここで真実の鏡を使うと、姫にとりついている魔物が正体をあらわすだろう。そして、この魔物をたおすと姫は正気にもどり、城の宝をいくつも手にできるのである。

⊕姫にとりついた魔物を、真実の鏡の力を使って、照らし出してたおすのだ

⊕あらわれた魔物は、いままでの中でも、とびきりみにくい姿をしている

狂気の塔

そのころマリウスはどうしているのか?

クムラン山ペンシーラの村にて

クムラン山

ペンシーラの村

さて、パーティ4人目のメンバーの、魔法使いのマリウスはどうしているのだろう。シナリオはマリウス1人になる。クリムゾンをたおすためのてがかりをもとめて、クムラン山ペンシーラの村から聖なる洞くつへ向かったマリウスは、洞くつの奥で、1人の老人に出会う。

老人は見たこともない金属でできた機械を見せた。それはタストニア大陸の運命をにぎる、古代の伝達機だった。この機械を動かすには、スパークの呪文が必要で、マリウスはこれをレベル7で覚えるのだ。

そしてマリウスはクリムゾンをたおす、重要なてがかりを得るのだった。

ペンシーラの村は、店はないが、元気の出る不思議な井戸がある。ラッキー!

聖なる洞くつの奥で老人に出会う。古代の伝達機を動かすのは、魔法の電撃だ!

クリムゾンIII全魔法リスト

魔法の種類とその魔法の使用者、修得するレベルなど、魔法に関するデータの一覧。強力な魔法を覚えて、戦闘を楽にしたいものだ。

魔法名	使用者/修得レベル				効果範囲	消費MP	効果値	備考
	勇者	ソーニア	クウラン	マリウス				
〈攻撃魔法〉敵に直接ダメージをあたえる魔法。電撃、火炎、爆発、その他に分類される								
スパーク				7	敵1匹	2	20	電撃系
ファイヤー	14	12			敵1匹	3	30	火炎系
ファイアボール				15	敵1匹	5	45	火炎系
サンダーボルト	28				敵1匹	7	60	電撃系
バドーラ				40	敵1匹	15	130	爆発系
クロスファイヤー		22			敵全員	5	25	火炎系
クロスボール				20	敵全員	7	40	火炎系
サンダークロス				30	敵全員	9	50	電撃系
デストロイヤー	36			35	敵全員	10	60	爆発系
ネオデストロイヤー				37	敵全員	11	70	爆発系
ラブノス		40			敵全員	12	80	爆発系
ゴライア	40				敵全員	12	90	爆発系
バキューム			16		敵全員	4	不定	HP奪取
〈間接攻撃魔法〉敵の行動を止めて、攻撃しやすくするための支援魔法								
メデューサ		15			敵全員	2		停止
ビジョン		27			敵全員	2		幻覚
〈防御魔法〉味方の防御力を高める魔法。攻撃系魔法と併用するとよいだろう								
シールド				5	味方全員	2		
ターボ				25	味方全員	2		
ストロング				33	味方1人	2		
〈回復魔法〉毒や恐怖で身動きできなくなった者の治療や、体力の回復、死者の蘇生のための魔法								
ポイズンキラー		4	3		味方1人	3		毒消し
テラーキラー	18		11		味方1人	3		恐怖除去
メディカル1	10		6		味方1人	5	30	HP回復
メディカル2	33		22		味方1人	7	50	HP回復
メディカル3		32	25		味方1人	9	70	HP回復
ネオメディカル			30		味方1人	13	MAX	HP回復
クロスメディカル			36		味方全員	20	70	HP回復
スーパーメディカル			38		味方全員	40	MAX	HP回復
リバイバル			40		味方1人	80		蘇生
〈移動魔法〉バリアキラーは、バリア区域を安全に通行。ホームは最後に寄った町へワープできる								
バリアキラー		25			味方全員	3		
ホーム	6	36			味方全員	8		

アイテムスペック一覧表

ショップなどで手に入るアイテムの表だ。武器や防具は使用者が限定されているものが多いので、買い物のときには参考にしてほしい。

名前	買値	売値	効果	使用者			入手場所
				勇者、ソーニア	クウラン	マリウス	
〈武器〉							
鋼の短剣	50	30	5	○	○	○	
こんぼう	80	50	7	○	○	○	
はがねの短剣	180	100	10	○	○	○	
鋼のつるぎ	370	230	18	○	×	×	
皮のむち	220	140	13	○	○	○	
はがねのむち	400	240	20	○	○	○	
鉄おの	650	400	25	○	×	×	
鉄のやり	870	530	30	○	○	○	
はがねのやり	1060	640	35	○	○	○	
はがねのつるぎ	1440	870	40	○	×	×	
ウォーハンマー	2530	1520	48	○	×	×	
戦士のやり	3700	2230	56	○	×	×	ダムスの町
戦士の剣	4630	2780	62	○	×	×	〃
戦士のおの	5850	3520	70	○	×	×	〃
セラミックの剣	6700	4100	75	○	×	×	〃
勇者の剣	7580	4550	85	○	×	×	ルールドの村
いかずちの剣	9760	5900	88	○	×	×	〃
聖なる短剣	8200	5000	22	×	○	○	〃
火竜のつえ	8700	5300	23	×	○	○	〃
いかずちのつえ	*	20	28	×	×	○	シャバルーンの神殿
法印のつえ	*	30	30	×	○	×	〃
〈かぶと〉							
皮のずきん	870	530	5	○	○	○	
鉄かぶと	2200	1350	10	○	×	×	
はがねのかぶと	4540	2750	15	○	×	×	ダムスの町
戦士のかぶと	6300	3780	23	○	×	×	〃
王家のかぶと	*	10	29	○	×	×	コンドール城
魔導のずきん	*	12	28	×	×	○	魔人城
法印のずきん	*	15	30	×	○	×	謎の女の塔
〈たて〉							
皮のたて	80	50	4	○	○	○	
かしの木のたて	350	210	7	○	○	○	
鋼のたて	800	480	10	○	○	○	
はがねのたて	1680	1100	13	○	×	×	
セラミックのたて	2410	1450	16	○	×	×	
戦士のたて	3460	2100	22	○	×	×	ダムスの町
勇者のたて	5700	3420	27	○	×	×	ルールドの村
魔導のたて	*	8	32	×	×	○	魔人城
法印のたて	*	10	34	×	○	×	謎の女の塔
〈よろい〉							
皮の胸あて	380	230	8	○	○	○	
皮のよろい	1280	800	14	○	○	○	
鉄のよろい	3690	2230	19	○	×	×	
はがねのよろい	6420	3860	23	○	×	×	
戦士のよろい	7500	4500	29	○	×	×	ダムスの町
王家のよろい	*	10	36	○	×	×	アケイア城
聖なるころも	8320	5000	26	×	○	×	
聖なるマント	8500	5100	28	×	×	○	
魔導のよろい	*	40	39	×	×	○	海底の塔
法印のころも	*	42	40	×	○	×	〃
〈その他〉							
きずぐすり	15	10	30				
毒けし	10	6					
王家の薬草	120	80	70				
いん石のかけら	80	50					
〈特殊なアイテム〉							
古代の剣	*	10	100	○	×	×	盗賊の塔
古代のたて	*	10	36	○	×	×	〃
古代のよろい	*	10	44	○	×	×	〃
マチテスリング	*	10					シャバルーンの神殿
シグナスワープ	*	5					コンドール城
ペガサスワープ	*	5					ルールドの村
マーナの剣	*	15	130				マーナの戦士の塔
変身装置	*	5					クリムゾンの塔
ええ写真	3600	130					ニーベンの町
あの写真	16000	160					ベルマの町
きわどい写真	35000	190					ダムスの町

*は、人からもらうか、宝箱から取り出すかするという意味です。

試験直前、あふれるように思い出す!!
〝試験の神様〟があなたに秘術を伝授します!
驚異の記憶術
〈渡辺剛彰先生監修・指導 通信講座〉
キミのライバルはもう、やっている!
「その時、〝私は天才!〟なんて思ったほど」
北川れなさん 高知県(中3)
(前略)正直言って(記憶術が)信じられませんでした。けれど、さっそく基本から始め、一番最初に挑戦したのは理科でした。そして電流を通さない物質名20ほどを、2分で憶えてしまいました。私はその時、自分は天才なんじゃないのかな…なんて思ったほど、記憶術は自分に自信と勉強の楽しみを与えてくれました。(後略)
平均点が20点もアップ!
港 真佐夫くん 北海道(中3)
以前、僕は暗記が苦手でした。しかも集中力がなくて、仮に覚えたとしてもテスト中に思い出せないことが多く、成績が伸びませんでした。そんな僕にとって「速く正確に覚えたい」という願いを叶えてくれたのがこの記憶術です。今では各教科共20点ぐらい上昇し成績はイッキにトップクラス。集中力も増し、今後にひかえた高校入試が楽しみになりました。
苦手だった英語が今では得意教科
菊地香織さん 岩手県(高1)
「ラッキー!」と軽いノリではしゃいだ高校入試合格発表の日、私は本当にこの記憶術をマスターして良かったなと思いました。中3の夏休みまでは、大の苦手だった英語のおかげで第一志望校をあきらめていたのですが、記憶術で悩みは解決。英語の成績はテストのたびに良くなり一番得意な教科になりました。今後の大学入試では、この記憶術で一ランク上を狙います。
必勝!!
高校受験
大学受験
資格試験
「自信」や「ヤル気」もわいてきた!
佐藤貞人くん 千葉県(中2)
ものすごい威力を発揮した記憶術。やり始めた頃から少しずつ身につき、成績も急上昇。今までの勉強方法では不可能なくらいの暗記量をテスト前一週間でラクラク。しかもそれだけでなく、日常の生活や精神的な面にまで効果があり、特に「自信」や「ヤル気」など机に向かう姿勢が変わってきました。この記憶術という勉強方法がいかに適切で、合理的なものかを認識させられました。
模試で最高点、志望校も太鼓判。
西田幸司くん 福井県(中3)
僕の目指している高校は県内有数の進学校なので、早くから受験に向けて勉強していました。しかし、勉強方法が的確じゃなかったのか成績は伸びませんでした。そんな状態をなんとかしようと思って始めた記憶術。今ではおもしろいくらい暗記力が身につき、先日行なわれた模試ではなんと最高点。先生も〝志望校はラクラク合格できるよ〟と太鼓判をおしてくれました。
1時間で数十の歴史年号を暗記
山村貴史くん 宮崎県(中3)
僕にとって一番の問題点は暗記。特に歴史や地理は覚えたつもりでも忘れ易く苦労していました。それで始めた記憶術。覚えるのがいやになるほど量が多くても、数字変換法を使うとカンタンに覚えられるんですね。慣れてくると一時間で数十個の歴史年号を暗記できるようになりました。おかげで試験では社会系が大きな得点源。もちろん理数系もレベルアップしました。
キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも始めてみないか。
こんなに効果的な勉強法があったなんて!
藤島陽子さん(20) 神奈川県 〈早稲田大学教育学部合格〉
こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らずにいたこれまでが悔やまれました。どんな勉強にも役立ちますので、あなたも記憶術を利用して頑張って下さい。
楽しみながら短時間で覚えられた!
市村洋子さん(16) 東京都 〈都立第2商高合格〉
中学3年になっても勉強に集中できずあせりが見えてきた頃、記憶術をはじめました。暗記物が苦手だった私でしたが、今では10分で40個も歴史年号を覚えることができるようになりました。楽しみながら短時間で覚えられる記憶術、習って本当に良かったと思います。
←記憶術各コース別の詳しい
案内書無料プレゼント
この信じられないような、暗記術が君のものになる!!
●理数系の公式なんかは、超ラクラク!
●歴史年表の丸暗記なら、たったの一日!
●周期律表なんて試験直前の3分で覚えられる!
●一夜づけの勉強が何日分にもなる!…etc
東京☎(03)317-2811
〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休
〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター
受験用歴史年表なら2〜3日 英単語なら一時間で最低50
キミ知ってる?受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。
それは、受験用歴史年表なら2〜3日、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ!受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。
徹夜勉強するより記憶術で1時間やった方が効果的!
記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!
だから一夜づけ、おおいにけっこう!ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。だからこそ記憶術なのだ。暗記物などゲーム気分でかる〜い調子で覚えられる。勉強だって楽しくなるし、脳ミソまでなおさらサエてくるんだぞ。
どうせタダなんだから、まずは気軽に資料を取り寄せよう!そうすれば記憶術の良さがもっと詳しくわかるはずだ。
●記憶術講座では、高校受験コース・大学受験コース・一般コースの他に、小学5〜6年生向きのジュニアコースも設けています。漫画中心のとても楽しいテキストなので誰にも無理なくマスターできます。
Ⓕ2

じゃーん!ピーチアップ6号のおしらせだよー。

またまた、ピチピチ17歳の"紫 かずみ"がお送りします。

ではでは、『サナトリュウム・オブ・ロマンス』から。

4人のか弱き乙女たちが、死んじゃったらーいやーん!とばかりに頑張りまくるの。

まっじめー。新顔の咲夜ちゃんの企画なんだって!ひゅーひゅーすっごいぜー!

それから、スリルまんてんパズルゲームは『ピンクダイナマイト』ォ!

はだかの女の子からあぶないユニットを取り外せーの

はらはらどきどきゲーム! デザインは、DONKEY先生なんだって。

お先に体験コーナーは、エルフの3DRPG『ドラゴンナイト』ッ!

そのほかにも、楽しいコーナーがいっぱい?

とってもピーチなディスクマガジン

(表示価格に消費税は含みません)

ピーチアップのこれからの発売予定日
ピーチアップ7号11月20日(火)
ピーチアップ8号 1月25日(金)
ピーチアップ9号 3月26日(火)

6
SIXTH issue

〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722(27)7765

ピーチアップ5号が、3,800円で、大好評発売中なんだって。

通信販売もOKよ!!方法は簡単なの、現金書留か定額為替で商品の 定価+消費税3%と送料210円を商品の名前、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってね大至急、商品を送るワ!!

PU創刊号/PU2〜PU5−3,800円 消費税別

新シリーズ第4弾の
広告マンガ

〔油絵版〕エレキE田くん

佐藤 元
+テクノポリス編集部

お兄ちゃん
ついに
完成した
のね！

サーク2や
ラグーン
の面白さに
黄金の羅針盤
のスリル！

しかも
美少女ソフト
特集に加えて
特大ポスター
が特別付録で付く
究極のソフト！

テクノポリスだぁ!!

それが
……

お兄ちゃん
それなら
毎月8日に発売
してるよ…

ソフトじゃないし

プログラムファンの王国

大入ファンダム スペシャルデラックス

MSX大賞を受賞したアクションパズルゲーム

かに道楽

MSX MSX2/2+ RAM32K　　BY やすし

16画面

リストは53ページ

登場キャラクタ

↑FISH、タイとかフグとかいわれるが正体は不明

↑ブロック。動かすことも破壊することもできる

↑スプリング。このうえで大きくジャンプできる

↑主人公のかに。左右に動くときはちゃんとハサミを振る

↑2とおりのターンブロック。飛んできたものを矢印のほうに方向転換させる。ただし出口がふさがっていると入口で止まる

↑ウォール。ようするに壁。動かないし破壊できない

↑よくできたタイトル画面。カーソルキー左右でステージ(12ステージまで)を選べる

編集部を徹夜のスピード競争に追いこんだ、あの『GR2』の作者による最新作。無冠の帝王・米チャの『WHIZだもんね♥』と争って勝ち、MSX大賞まで受賞してしまった。

■まずBGMについて

画面の美しさやキャラクタのかわいさは、写真を見ればわかるが、わからないのがBGM。

このゲームのために用意されたBGM(すべてオリジナル)はぜんぶで11曲。そのうちタイトルとエンディングに1曲ずつ割りあてられていて、9曲が各ステージのBGMとして割りふられている。

いきなり話は横道にそれ、ゲーム十字軍ふうになってしまうが、じつは手動式ミュージックセレクトモードがあるのだ。

①プログラムを走らせてゲームがはじまったらCTRL＋STOPでとりあえずブレイクする

②F1キーを押すと、画面がクリアされ、

U=USR4(0)

という文字が表示される

1画面　各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

とりあえずステージ1

○咲いた、咲いた……と歌いたくなるステージ1。チューリップをかたどったのではないかと思うのだがどうだろう

○ブロックでできた階段をのぼっていく。ん、スプリングが1つずれている

○スプリングを床にくっつけたものの左にあるブロックがとりあえずじゃま

○じゃまになりそうなブロックを左の壁に向けて飛ばす

○スプリングを右に飛ばすとちょうどFISHと縦方向にならぶ

○スプリングに乗って、ビョーン……とFISH目指して飛んでいく

○下の段の両脇にいるFISHはだれがどう見てもかんたんに取れる

○たとえば斜め上にあるブロックを上や右に飛ばしたいときは、半キャラずらしてジャンプすればOK

③この文字の「0」の部分を1～11に変えてからリターンキーを押すと、そのたびに、数字に応じたBGMが鳴る

（東京・蟹道楽／?歳）

☆タイトル曲は6番、エンディングが11番（名曲）。2、3、4番にも名曲がならんでいる。めでたくプログラムを打ちこみおわったら、ぜひ試してみよう。

ステージピックアップ

ステージ3

○トリッキーなステージ。いちばん取りやすいFISHを最初に取ってはダメ

ステージ5

○お魚さんピチピチ面とでもいうか。2つのターンブロックの使い方が焦点になる

ステージ6

○ステージ1にするつもりで作ったそうだがむずかしいのでステージ6になった

ステージ8

○MSX・FANの「FAN」。左下にはじまって右上でおわる

ステージ11

○音符面。空間の多いステージだが、解法手順もほかのステージより短い

ステージ15

○最終ステージにふさわしく、かにを形どった面。これを解けばエンディングだ

■背後霊に知恵をかりよう

さて、かんじんのパズルだがこれがむずかしい。正直いってステージ3は半日考えてあきらめて解答集を見た。ステージ4は3人がかりで解いた。ステージ5は背後霊の導きによって奇跡的に解くことができた。ステージ6はあと一歩のところで解答を見てしまった……というくらいむずかしい。ともかく、そうとう計画的に手順を考えないと、まずうまくいかない。パズルのシステムが緻密なのだ。

ルールを箇条書きにすると、

①かにを操作して、それぞれのステージで決められた数のFISH（ぜんぶとはかぎらない）を取る（FISHと重なる）のが目的

②かには、地上を左右に動き、1キャラクタ（かに1匹ぶん）ぶんのジャンプもできる。ただしジャンプ中は半キャラぶんしか左右に動けず、しかも左右への移動を開始した時点でジャンプは終了する。下になにもないと落下する

③スプリングに乗るとジャンプは無制限（なにかにぶつかるまで）になる。ジャンプ中の左右移動については②とおなじ

④ブロック、スプリング、ターンブロック（以下、この3つをアイテムと総称）は投げ飛ばすことができる。ただし、それぞれいったん動き出したらなにか（FISHを含む）にあたるまで止まらない

⑤アイテムをウォールに直接押しつけて消すことができる。アイテムにアイテムを押しつけても消すことはできない

⑥ターンブロックにぶつかったアイテムは矢印の方向に曲がる。ただし、出口になにかがあるとぶつかった時点で止まる

⑦ウォールは動かすことも消すこともできない

ステージ1、2はまあ練習面で基本的なキー操作を体得するところ。本格的なパズルはステージ3からはじまる。

全15ステージをクリアすると、タイトルにふさわしいエンディング（けっこうこっている）に入る。できれば、1989年5月号の本誌116ページに掲載しているデフォルメキッズの写真も見ておいてほしい。

新MSXがもらえる『かに道楽』エディットステージコンテスト

MSX大賞受賞記念として『かに道楽』のエディットステージを募集します。最優秀ステージの作者には、発表されたばかりの新MSX、パナソニックFS-A1STをプレゼント。

■応募方法

2つの方法があります。

①67ページに掲載されている『かに道楽』ステージエディタ（追加リスト）を使って、ディスクまたはテープにセーブして送る。

②図に書いて送る（16×11のマス目に、FISH→F、スプリング→S、ブロック→B、ターンブロック→T1＝上から左へ通じるタイプ、T2＝その逆、ウォール→斜線、かに→Kの記号を書き入れる）

1人何ステージぶん作っても可。ただし、解答のないものは無効。

あて先は、ファンダムの投稿先とおなじ住所で（36ページ参照）、Mファン編集部『かに道楽』エディットステージ係まで。

しめ切りは10月31日必着。発表は1991年1月号誌上で。

34画面

リストは58ページ

メイン画面。ここでコマンドの入力をおこなって、ゲームを進めていく。今回は太平洋を舞台に、5つの国が覇権(はけん)を争う。きみの腕の見せどころだ

かっこいいタイトル。「II」がきらめく

■ストーリー

時は2006年1月。21世紀初頭にはじまった人類最終戦争(LAST WAR)はさらに激しさを増し、太平洋でも血で血を洗う戦いが続いていた。

そもそも、某A国のICBM迎撃システムの開発の成功により、核兵器が無力化したいま、戦闘はかつてのように艦隊戦が中心となっていた。各国は競って新型艦船の開発を進め、そして戦いは新たな局面を迎えたところである。

というわけで、前作(89年5月号掲載)のファンが首をキリンにして待ち続けた本格シミュレーションゲームの第2弾だ。

今回の舞台は太平洋。空母、戦艦の激突する艦隊戦をおこなう。きみは連合艦隊総司令官となって海洋に思いを馳せるのだ。

■ゲームの目的

目的は、太平洋の全32港を統一すること。

プレイヤーは32港の中から1つを選び勢力を広げていく。ほかの港はコンピュータの4大国「レッド国」「ブルー国」「イエロー国」「グリーン国」が操作する。自分の港が1つもなくなるとゲームオーバーだ。

■ゲームの進め方

タイトル画面では、スタート(最初からはじめる)かロード(セーブしたところから再開)かを選択する。

スタートを選ぶと、はじめに自国の港と名前(5文字以内)、最初に製造する艦船と名前(8文字以内)を決める。名前はキーボードで数字、ひらがな、かたかな、記号(一部)の中から入力する。BSキーで1文字消去、リターンキーで決定だ。

ゲームは2006年の1月からはじまり、毎月1回、各港ごとに戦略をおこなう。1、5、9月に収入がある(ただし金の上限は999、それ以上は増えないので注意)。戦略の順番は毎月変わる。

自国の順番のときは、カーソ

LAST WAR II データ一覧

国の状態	説明
金	その港にある資金。1、5、9月に増える。
経済力	収入に影響する。開発で増える。
ドック	その港に停泊できる艦船の最大数。ゲーム中変化しない。
艦船	その港に停泊中の艦船数。

コマンド	説明
移動	艦船を隣接港に移動させる。他国だと戦闘になる。
輸送	金を自国の隣接港に運ぶ。
開発	経済力を上げる。かけた金額の半分だけ増加。
製造	艦船を造る。ただし1国につきあわせて32隻まで。
修理	破損した艦船を直す。金1につき1直る。
その他	セーブ(ディスク、テープ)、ウェイト、BGMモード変更。

No.	港名	金	経済力	ドック
1	アンカレジ	68	59	4
2	カムチャッキー	61	56	4
3	ダッチハーバー	59	57	5
4	ウラジボストク	78	76	6
5	シアトル	83	61	6
6	ヨコスカ	96	92	8
7	ロサンゼルス	79	77	8
8	ニューヨーク	92	98	8
9	シャンハイ	98	81	6
10	ミッドウェー	63	59	7
11	オキナワ	69	62	4
12	アカプルコ	58	56	4
13	グアム	68	58	5
14	ハワイ	72	71	7
15	マニラ	64	59	6
16	パナマ	82	77	8
17	ナウル	57	52	4
18	パルミラ	51	40	6
19	カラカス	56	61	7
20	シンガポール	82	68	7
21	ポートモレスビー	69	62	5
22	ダーウィン	55	51	4
23	カヤオ	63	48	6
24	ニューカレドニア	62	57	5
25	フィージー	57	52	5
26	タヒチ	52	45	5
27	イースター	49	39	4
28	フリマントル	74	66	6
29	アデレート	62	56	5
30	シドニー	79	78	7
31	バルパライソ	58	58	6
32	オークランド	75	72	7

戦艦大和ノ復活

2006年・大日本帝国再臨ス

↑それではゲームスタート。最初に自国の名前の入力をする。国名はもちろん大日本帝国

↑まず最初に開発をして経済力をアップさせる。金がなくては戦争もできないのだ

↑あるていど金がたまったら、さっそく軍備。新艦を建造して戦いにそなえる

↑敵国に攻めこんだ。両艦隊が向かいあう。戦いの火蓋(ひぶた)は切って落とされた

↑わが軍の柱、戦艦大和の主砲が火をふいた。ドゴゴーン

↑激しい戦いのすえ、敵艦隊を全滅に追いやった。記念すべき八八艦隊の初勝利だ

↑大日本帝国の威光を復活させ、御名を全世界にとどろかすため、わが艦隊は今日も戦う

↑戦略を駆使し、だんだん国も広がってきた。だが、統一までの道のりはまだ険しい

ルキーでコマンドを選び、スペースキーで決定する。コマンドを選んだのち、「いどう」なら移動先(他国だと戦闘になる)と艦船を、「ゆそう」なら輸送先(自国のみ)と金額を、「かいはつ」ならかける金額を決める。「せいぞう」は造る艦船とその名前を、「しゅうり」は修理する艦船とかける金額をそれぞれ入力する。なお、このときに何も入力せずにリターンキーを押すとコマンドのキャンセルになる。

また、「そのた」コマンドはゲームのオプションに関するもので、「ディスク」と「テープ」は今までプレイしたデータをそれぞれのメディアにセーブ、「ひょうじ」は表示ウェイトの変更、「おんがく」はBGMのON／OFFの変更をする。それぞれスペースキーを押して決定(「ひょうじ」のみ、さらに数字を入力する)。

■特別コマンドで情報を得る

なお、特別コマンドとして、ESCキーを押すとその月のコマンドをパス、GRAPHキーでその港に停泊中の艦船リストを表示し、SELECTキーで隣接港の状態と艦船を見ることができる(他国の場合は金10が必要)。

戦闘シーンはお互いの艦隊が向かいあって戦う。1日を1ターンとして、防御側の先攻ではじまり、艦船ごとに「こうげき」か「たいきゃく」のコマンドを選ぶ。「こうげき」なら攻撃目標を、「たいきゃく」なら退却する港(隣接する自国の港に限られる)もあわせて入力する。攻撃が命中すると、轟音(ごうおん)とともにその艦船の耐久力が減り、0になると沈没する。

こうして、相手を全滅または退却させれば勝ち。その港は自国のものとる。なお、勝負がつかないまま30日経過したときは引き分けで、攻撃側がもとの港に退却する。

敵を倒し、全32港を統一すると、めでたくゲームエンド。感動のエンディングが待っている。

■ひとこと

このゲームの魅力はなんといっても、自国や製造した艦船に自由に名前をつけられることだろう。担当者である私、鈴木ファジー伸一などは旧帝国海軍の艦名(空母・翔鶴(しょうかく)、赤城(あかぎ)、加賀(かが)、戦艦・大和(やまと)、武蔵(むさし)、長門(ながと)など)をつけて思いっきりハマっていた。

いちいち入力するのはめんどうくさいという人もいるかもしれないが、やはり自分で名前をつけると思い入れも違うし、気分も盛りあがってくる。こういうゲームはいかになりきるかが大事／

ゆえに、このゲームをプレイするときは、できるだけ製造した艦船にはちゃんと名前をつけてあげてほしい。

■おしまいに

それでは最後にとっておきの情報を教えよう。一度しかいわない。

このゲームにはなんと、戦闘シーンで自分のかわりにコンピュータが自動的に敵と戦ってくれる、ドラスレⅥやドラクエⅣなみのAI搭載オートバトル機能がついているのだ／　なかなか強いので、これを使えば戦闘シーンはもうラクチン。カップラーメンでもすすりながら、少しのあいだ、のほほんと待っていれば勝負の決着がついている。

やり方はとってもかんたん。戦闘シーンになったらスペースキーの上におもしをのせるだけ。それだけでいい。これで勝利はキミのものだ……。

あ、お願いだからものを投げないで。

艦船ユニット

攻・攻撃力
防・防御力
機・機動力
耐・耐久力
費・費用

空母	戦艦	巡洋艦	駆逐艦	潜水艦
攻・9 防・8 機・4 耐・100 費・140	攻・7 防・9 機・5 耐・90 費・120	攻・6 防・7 機・6 耐・80 費・100	攻・5 防・6 機・7 耐・70 費・80	攻・5 防・5 機・9 耐・60 費・60

できたて3DダンジョンRPGおひとついかが

ダンジョンRPG

MSX 2/2+ VRAM128K　BY 編集部MORO

21画面

リストは68ページ

スタート直後の画面

ⓘ冒険をはじめてすぐの画面。画面いっぱいに、ワイアフレームのダンジョンが広がっている。右側には、プレイヤーのレベル(LVL)や体力(H.P)などが表示されている

モンスターにスプライトを使わずにグラフィックを使ったところなど、作者のひねくれた性格がうかがえる。などと書くと、ひとごとのように思えるが、そのひねくれた作者が、じつはこの遊び方の原稿も書いているのだった。

わたしが、あえてモンスターにグラフィックを使ったのは、グラフィックのよさを引き出したかったからだが、はたしてグラフィックのよさが十分に引き出せたのだろうか。わたしとしては80パーセントくらい引き出せたと思っている。

さっそくはじめよう

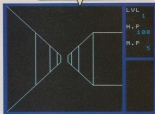
ⓘちょっと前進してみたら、探知器の音が低くなっていったぞ

ⓘマップを見たところ、とうぶんは直進するしかないことがわかった

■ゲームの目的と遊び方

「ダンジョンに棲みついているモンスターは全部で7種類。どいつもこいつも好戦的なやつらばかり。プレイヤーは、ここはいっちょう度胸だめしにとダンジョンの冒険に出たのだった」

7種類のモンスターにはそれぞれ「キング」と名のつく強者がいて、そいつらをやっつけることが冒険の目的になっている。

広いダンジョンのなかで、次々にに現れるモンスターのなかからキングを見つけ出すのはとてもたいへんなことなので、プレイヤーはキング探知器なる物をもっていて、移動するたびに鳴る音の高さでキングとの距離がわかるようになっている。これは「めいろゲーム」の名残。

たまに、近づいていってるのに音が変わらないこともあるが、それはキングがちょろちょろ動いているからなので注意しよう。ただし、階移動はしない。

移動はカーソルキーの上で前進し、左右と下で向きを変える。

もし、ダンジョンで迷ってしまったら、F1キーで部分マップを見ることができる。ただし、M.Pを1、消費する。

しばらくさまよっていると、モンスターに出会い戦いになる。

戦闘シーンになると、モンスターはかってに攻撃してくるので、プレイヤーは攻撃(A)、防御(D)、逃げる(R)、呪文(M)のコマンドのなかから選んですばやく入力しよう。

何回か防御して力をたくわえてから攻撃すると効果的だ。

呪文を使えば、モンスターをどこかほかの場所にワープさせられるが、M.Pをいくつか消費する。M.Pが少ないときは使えないこともあるので注意。

また、プレイヤーのレベルはキングを倒したときに上がる。

モンスターにやられてゲームオーバーになっても、コンティニューすることができる。

地下2階

ⓘ格子状になっている地下2階

地下3階

ⓘこんな広間のある地下3階

ⓘしばらく直進して、ぐるっとまわりこんでみると探知機の音も高くなってきた。ところが、

モンスターがあらわれた!

ⓘとつぜん目の前にたつまきのようなものが現われた。どうやらモンスターに出会ったらしい

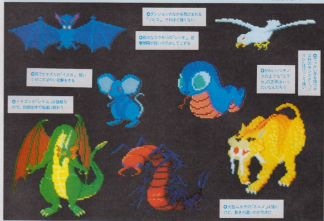
やられた

ⓘモンスターは現れるやいなや、先制攻撃と称していきなり攻撃してきた。ただちに応戦だ

おお!

ⓘ2、3度攻撃していたら、急所に命中したぞ。モンスターは、もはや虫の息となった

なぜかダンジョンに棲みついたモンスターたち

いいかげんな性格を反映して、ダンジョンに棲みついたモンスターたちのつながりは不明。モンスターがほとんど左を向いているのはわたしが右利きのせい？

◎ダンジョンのなかを飛びまわる「ソヒコ」。それほど強くない

◎巨大なコウモリの「シハキ」。攻撃間隔が短いので少してこずる

◎でっかい牙を持つネコ科のモンスター「ノリレ」はけっこう強い

◎耳でかネズミの「イスカ」。弱いくせにすばやい攻撃をする

◎かわいいツチノコのような「ニラセ」の正体はいったいなんだろう

◎ドラゴンの「レケム」は強敵なので、防御主体で地道に戦おう

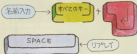
◎大型ムカデの「ネルメ」は強いけど、動きの遅いのが欠点だ

◎モンスターを倒したものの、手傷を負ってしまったので、回復させながら先へと進んでいく

◎次の攻撃であっけなくやぶれたモンスターは、血みどろになって消えていった

◎マップを見ると、迷路になっているところがあるが、これははしごか落とし穴のある場所だ。3つとも上下に行き来するのに必要なんだけど、落とし穴に落ちるとダメージをうけるので、注意しよう

★エントリーナンバー1

秘密のシステムで2人の相性をピタリ占います

1画面

リスト は38ページ

⬇おおっ、不気味な。禁断の世界で89パーセント愛しあう2人

⬆いつも三国志IIや大航海時代を仲よくやっている編集部のSLGコンビをサンプルに選びました

なんとなくドキドキしてしまう相性占いソフト。いや、占う相手しだいでは、胸がムカムカしたり、ゲロゲロしたり、ハグハグしたりもしますけど。

最初に「あなた」の名前を聞いてくるので、まあてきとうに人の名前を入れる。次に星座を聞いてくるので、まあこれもてきとうに入れる。すると「あいて」の名前、星座と順に聞いてくるので、やはりてきとうに入れる。

すると、おおっ、ディスプレイにはSCREEN7の満天の星空が広がり、WIDTH80なみの細い文字で2人の名前と星座が表示され、やがて、太陽系の千倍はあろうかと思われる大きなハートが描かれる。相性の度合いに応じてハートの部分を表示するので、悪い相性のときはハートというより三角形になってしまうが。

好みに応じて、星座のところで血液型とか体重とか両親の名前とかを入力しても、いちおう占ってくれる、柔軟なシステムを持つ占いソフトだ。

あまり信じないように。

★エントリーナンバー2

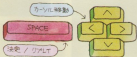
768のひとみに見つめられ、動かない目を探す

1画面

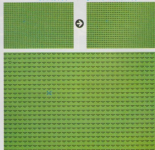
リスト は39ページ

⬇まばたきするぞー

⬇このくらいではまだわからない

⬆あ、見つけた。左上のほうにいる妙にさめた目付きの目

SCREEN1は横32文字、縦24行を表示できるので、画面いっぱいに文字を表示すると768文字。したがって、この目たちは768個あることになる。

この目たちが、いっせいにまばたきをする。767個の目はすなおに目を閉じるが、残りの1個の目だけががんこに目を見開いたままでいる。

そのがんこな目を探して照準をあわせて撃つのが目的だ。あたれば1点で、またいっせいにまばたきをする。これをくりかえす。見逃してしまっても、しばらく待っていればまたまばたきしてくれる。そのかわり、スコアは3点引かれてしまう。

みんなとおなじようにまばたきしていた罪のない目を撃ってしまったら、涙を流しスコアを表示してゲームオーバー。

どちらかというと、ディスプレイから少しはなれて、薄目で見ていたほうがわかりやすいような気がする。

★エントリーナンバー3

川が流れるままに、流木のただようままに……

川の流れのように

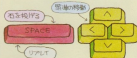
MSX 2/2+ VRAM64K　BY 平平凡凡

1画面

リストは40ページ

流木がただよう

広がる波紋

どんどん広がる波紋に押しもどされる流木

家から学校まで行くとちゅうに川があると、青春の気なぐさみに近くの石をほうりこんだりする。これはもう10人中6人くらいがやってしまう。

そのうえ流木が流れていたりすると、10人中8人の人がそれに石を投げつける。その流木が川の浅瀬に乗り上げてしまいそうだったりすると、10人中9人の人が流木を浅瀬から引きはなそうとして、波紋を利用した救出を試みるだろう。どうあってもそんなことをしない残りのひとりは、ど近眼か、きき腕が痛いか、高所恐怖症で川の中をのぞきこめないだけだったりして。

流れる川をただよう流木をシミュレートしたのが、このゲームだ。

画面の右から「流木」とされるものが左のほうへ流れてくる。茶色のゾーンは浅瀬、左端の緑色のゾーンがゴールの岸辺だ。

照準をあわせてスペースキーを押すと石が投げられ、波紋が広がり、流木を波の進む方向に押しもどす。流木が浅瀬にあたらないように、少しずつ調整しながら石を投げ、最終的に緑の岸辺に導いていこう。流木が岸辺に着くと画面がクリアされて次の面へ。川の流れの方向や強さが変わる。

流木が浅瀬に乗り上げてしまうとゲームオーバー。

ところで、このゲームに出てくる波紋は強力で、陸の一種である浅瀬をどんどんくずしてしまう。しつこくしつこくやっていると浅瀬だったところはいつのまにか水路になってしまうので、そのへんよろしく。

★エントリーナンバー4

新しいルールが3目ならべに革命を起こした！

3もくならべ 名人戦

MSX 2/2+ VRAM64K　BYつばめ20ろう

ジョイスティック＝先手
キーボード＝後手
手の移動
SPACE
石の置く場所の決定／リプレイ

1画面

リストは41ページ

いっけんふつうの3目ならべ

3目ならべは、ティックタックトゥーともいい、単純素朴なゲームとして世界中に知られているらしい。たった3×3のマス目を使った2種類のコマゲームなので、じつはすべての手筋が研究されつくしているらしく、先手は中央のマス目に自分の石を置けば意識的に負けようとしないかぎり負けない。逆に後手はちょっとしたミスですぐに負けてしまう。

そのうえ、ぜんぶで9個のコマを置いた時点で終了だから、どちらが勝つにしろ、引き分けるにしろ、あっというまに勝負がつく。

だから、このゲームのことをろくにしらない人相手にからかうくらいしか楽しみはなかった。

しかし、この新ルールでは、3手まえに打ったコマが消えるという新機軸を打ち出した。

これで、記憶力の弱い人や注意力の散漫な人が先手を取っても、注意深い後手に負けるという事態が出てくるにちがいない。

これで勝ちだと思って最後の石を置いても、それでならぶはずだった3目のうち1目が、その回に消えていく石だったりすることがけっこうあるのだ。

ただし、注意深い人2人でやるときは、1ゲームの時間を決めておいたほうが無難。そうでないと死ぬまで2人で戦っているかもしれないから。

これで3目といいつつ、自信まんまんコマを置いた

3目になるはずのまんなかの石がふわっと消える

★エントリーナンバー5

1画面に全66面も入ったプランニング式パズル

黄色(しゅぎょく)の珠玉

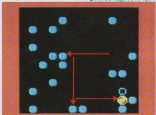
MSX MSX2/2+ RAM8K　BY 河内和彦

1画面

リストは42ページ

⊕プランどおりに進んでもうすぐあがり

⊕1面。ここでLDRUと入力

このパズルの第1のウリは、全66面を1画面プログラムのなかにつめこんであるという点。もう1つは、あらかじめ決められた手数ぶんの動きを4種類の文字でプログラムのように入力してパズルを解く点、いわゆるプランニング・システムだ。

主役となる玉は黄色の珠玉。この珠玉の動きを、面ごとに決められた制限手数ぴったりに、U(上)、D(下)、R(右)、L(左)の文字を使って入力して、ゴールの穴まで誘導する。制限手数ぶん入力しおわると自動的に珠玉がその手順どおりに動きはじめる。

珠玉はほかの玉にあたっても、その玉が別の玉にあたるか、周囲の壁にあたるかするまでずっと押していき、止まった時点で次に指示された方向に進む。また、珠玉がほかの玉にあたらず周囲の壁にあたると、その時点でミスになる。

ゲームオーバーはないけれど、全66面、どこまで解けるか。

★エントリーナンバー6

青少年も禁煙者も嫌煙家もイッツオールライト

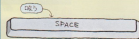
ここなら吸ってもいいですね？

—追いやられる喫煙者たち—

MSX2/2+ VRAM64K　BY RIN

2画面

リストは43ページ

⊕自動的に火がつく

たばこはおとなになってから、などというフリー俳句のような呪文があるが、よけいなお世話だといいたい。そんなことをいうから、おとなになってしまったばかりに、吸いたくもないたばこをつい吸ってしまったりするのだ。最初からたばこなんてなければ、禁煙者の苦しみも嫌煙家の怒りもない。

それはともかく、かつてイギリスでは小学生もやっていたという喫煙が、犯罪のように扱われる風潮が全世界的に流行しつつある。いいことか悪いことかはわからないが、たばこを吸いたい人々にとっては住みにくい世の中になったものだ。

⊕スペースキーを押しながら息を吸う。ああ、おいしい

⊕キーを放して息を吐く。はああ、スピークラークやなあ

そこで、このプログラムだ。RUNするとかってに火をつけてくれる。スペースキーを押すと煙を吸いこみ、放すと煙を吐く(吐いた煙は表示されないが)。スペースキーを押したり放したりしながら深呼吸をしていると、なんとなくたばこを吸っているような気になって落ち着いてくるから不思議。

1日ショートホープを60本吸っていたわたしも、このプログラムでたばこの禁断症状と戦い、ついにたばこをやめました。

ちなみに画面に登場しているのはラークです。

★エントリーナンバー7

小学校の教室でくりひろげられた侵略戦SLG

青赤戦（せいせきせん）

MSX 2/2+ VRAM64K　BY 4月7日に生まれて

青国と赤国の侵略戦争だ。

攻撃はコインを使って領土を作っていくやり方。方向を決めて、パワーをためてコインを飛ばす。コインを2回はじいて、2回目にはじいたコインの中心が自国の領土の上に入っていれば攻撃成功。最初のコインの地点とコインをはじいて止まった2つの地点を結ぶ三角形が自国の領土になる。はじいたコインが境界戦を越えたり、2回目に自分の領土のなかにもどれなかったりしたら失敗だ。

新しく領土ができて次の攻撃がまわってくると、前回、1回目にコインをはじいて止まった地点からはじまる。この地点を敵国に占領されると最初のスタート位置にもどってしまう。

5画面

リストは44ページ

こうして交互に攻撃をくりかえして相手国の旗が立っている場所を占領すれば勝ち。攻撃は春夏秋冬の季節ごとにまわってきて、7年戦って勝負がつかない場合は引き分けになる。

また、新しく作った領土のなかに地雷が含まれているとその時点で負け。地雷は、1年たつごとに1つ1つ増えていく。

3つの地点を一直線上にならべて直線上の領土も可能だが、運が悪いと氾濫（はんらん）してはみ出て、負けになってしまう。

2年目夏の陣

↑1回目にコインを右に思いっきりはじいて領土を広げる

↑コインはいいところに止まった。2回目は慎重にやらないと

↑みごとにコインを領土にもどすと白線で三角形が描かれる

↑白線のなかが青くぬりつぶされて新たな領土ができあがる

こんな終わりもある

↑赤国が青国の旗と同時に地雷（黄色い点）まで囲んでしまって負けた

★エントリーナンバー8

学校の勉強にも役立つプログラムの例・その1

FUNCTION（ファンクション）

MSX 2/2+ VRAM128K　BY MARANODA

2画面

リストは46ページ

↓これは2次方程式のグラフ。いわゆる放物線というやつだ

↓行200を「Y＝X^3」に変えてみた。3次曲線というやつがこれだ

まずカーソルで座標軸の位置を決めると、X軸に小さな点が現れるのでこれを見ながら目盛りの大きさを決める。すると、左から右へとグラフをかいてくれるのが、このプログラムだ。

グラフを見あきたらリターンキーを押すと、行200を表示して止まる。今まで表示されていたのはこの行に書かれている式のグラフなのだ。だから、この行の式を書き換えて走らせるとその式のグラフをかいてくれるわけだ。Y＝……の形になるXのいろんな式に書き換えて、いろいろ遊んでみよう。

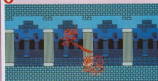
驚異の3重スクロール、宮殿で戦う正義の騎士

レジェンド
LEGEND

MSX MSX2/2+ RAM16K　BY OZO

ゲームスタート／ジャンプ、剣を抜く
リプレイ
SPACE
左右移動

リストは47ページ

10画面

SPEEDER以来、数々の名作を発表してきたOZOの最後の作品、という触れこみのアクションゲーム。

騎士がモンスターにとらわれている妖精を救いにいくというのがゲームのストーリー。中世のヨーロッパに出てきそうな宮殿のなかを左に右に騎士が進んでいく。画面がきれいなのはもちろんだが、じつは背景が3重スクロールしているのだ。これにはちょっとびっくりした。

■ジャンプして倒す

ゲーム画面の下に表示してあのは、騎士の命をあらわすライフメーター。騎士がダメージを受けると目盛りが左に移動していくのだ。このライフメーターをいっぱいにして、ゲームがスタートする。

ゲームがはじまるとそこはもう宮殿のなか。画面のなかで騎士はすべるように進んでいく。

そこにモンスター登場。モンスターは画面の右や左からランダムで現れる。戦闘は、かならず騎士対モンスターの1対1でおこなわれる。

モンスターはキャラクタによって動きがちがうが、基本的には全員体当たり攻撃しかできない。それに立ち向かう騎士は、ジャンプしたときだけ効力を持つ剣を持って戦う。斜め下に向いている剣をモンスターにあてやるかっこうで攻撃する。モンスターによって何回剣をさせば倒れるかが決まっている。

パワー回復

どこでもいいからハートに触ればOK

しかし、剣をあてそこない、騎士とモンスターがぶつかると、今度は騎士がダメージを受けて悲鳴をあげるはめになる。じっさい、一度モンスターに触れてしまうと何度か連続してダメージを受けることが多く、これを編集部では「ハマった」という。残り少ないライフでハマってしまうと、ライフメーターの目盛りが左までいってゲームオーバーになることが多い。

ただ、ほっと安心させられるのが、ときどき出現する大きなハート。これに触れれば、ダメージはすべて回復するのだ。

こうして次々に現れるモンスターを倒していこう。

■妖精に会いたい／

モンスターを倒していくと、最後にちょっとようすのちがうボスキャラが登場する。

このボスキャラを倒せば、体力が全回復し、上のフロアに移動できる。フロアはぜんぶで5フロアあり、すべてを制覇すれば、騎士の助けを待っている妖精に会えるのだ。

フロアを越えるたびにスクロールしていく方向が変わる。出てくるモンスターも種類か多く、かつどんどん強いやつが増えてくれるのだ。

シンプルなタイトル画面。「さあ、行くか」といって騎士が戦いに向かっていくのだ

広そうな宮殿内部の画面に切り換わる

さっそくモンスターが現れた

剣をぬけ！

騎士はほうきに乗っているのじゃなく、剣をぬいてたちむかっているところ

騎士の攻撃のまえに、ついにモンスターが悲鳴をあげながら、画面の外に消えていく

ボスをたおすとクリアメッセージを表示

次のフロアへ騎士がのぼっていく

かかってきなさい、モンスター

このゲームで登場するモンスターの種類はボスキャラを除いて9種類。妖精までのところにいくにはじつに、65匹のモンスターとたたかって倒さなければいけない。モンスターの行動パターンは、勝手に動きまわるヤツと、騎士の動きにあわせてむかってくるヤツのふたつのタイプがある。騎士の動きにあわせてむかってくるモンスターがやっかいなヤツで、モンスターの動きを読まないとあっさり負けてしまいそうだ。

画面の端はボクシングでいうとコーナーポスト。そこにモンスターを追いこんでやって、剣で攻撃しまくればどんどんダメージをあたえることができる。逆に騎士がおいこまれたらそうとうダメージを受けるはずだ。騎士にとって弱点は上から攻撃されること。これも、モンスターの行動パターンを読んでうまくたたかうしかない。ちなみに下のモンスターの解説にあるHPは、モンスターをたおせるまでの剣をあてててやる回数をしめしたものだ。

スケルトンブラザーズ1号

地面の上を往復に移動するだけのザコキャラモンスターだ。HP＝3

スケルトンブラザーズ2号

こいつは騎士の動きについてくるモンスターだけど地面の上しか動けない。HP＝5

ガルン

かってに飛びまわるモンスターなのでたおしやすいが、けっこうしぶとい。HP＝12

トロイ

飛びながら騎士の動きについてくるモンスターだけど動きがおそいのでラク。HP＝9

グーモ

ぴょん、ぴょんジャンプしながらかってに動くモンスター。スピードが速い。HP＝10

バーニャ

上下に飛びながら騎士の動きにあわせて、むかってくる手強いモンスター。HP＝15

グーダ

ぴょん、ぴょん飛びながら騎士の動きにあわせて向かってくるモンスター。HP＝10

エリートスケルトン

小さいジャンプをして往復移動するだけのモンスター。HP＝14

マッハ

まえの似たようなモンスターは遅かったけど、こいつははやくて強い。HP＝9

ボスキャラ現れる

もちろん強くてあたりまえのボスキャラだけど、こいつらをたおさないかぎり、エンディングを見ることはできない。

ハッチー

フロア2のボスキャラはでかいちょうちょうみたいなモンスター。空中を往復移動して飛びながら騎士の動きにあわせて動く。しかし、ボスキャラのなかではいちばん動きがおそくて倒しやすいほうだろう。HP＝20

ゴールドナイト

フロア4のボスキャラは名前からすると、黄金のよろいに身をつつんだ騎士のモンスターみたいだ。地面をぴょんぴょん。はやい動きなのでやっかいだ。HP＝30

ダークザウルス

フロア5のボスキャラクタでつまりこのゲームの最後のモンスターというわけだ。騎士の2倍の大きさがあり、頭に攻撃しないとダメージにならない。またワープして移動、攻撃をする最強のモンスターだ。HP＝40

スケルトンパパ

フロア1のボスキャラだ。いかにもボスキャラっていう感じの迫力だけはする。こいつの動きは地面の上を往復移動するだけの単純なもの。しかし、動きがはやいので騎士が着地したときに攻撃されないように注意。HP＝20

カイーン

フロア3のボスキャラはヤドカリをさかさまにしたようなモンスター。画面の端のあちこちに、はねかえりながら勝手に飛びまわっている。うかつに飛びあがるとすぐにダメージを受けてしまう。HP＝30

ついにエンディング

ついにダークザウルスをたおしたぞ。するとなにかが画面の右上から登場してきた

現れたのは妖精だった。妖精がちかづいてきて画面にはかんたんなメッセージが

助けられた妖精が喜びを祝うように、騎士といっしょにどこまでも進んでいく

6種類のカラフルなカードをそろえて楽しむ

9画面

リストは50ページ

プッシュ ピック
PUSH PICK

MSX2/2+ VRAM64K　　BY 山下修

PUSH PICK
HIT SPACE

チカチカするカラフルなタイトル画面

「ああ、もうちょっとでできたのに、かってにカードを動かしやがって!」と、いつのまにかゲームに熱中してしまった。

このパズルゲームの目的はおなじ模様のカードを緑枠のなかに縦か横に5枚ならべればいいだけ。しかしいろいろ手がこんでいる。

カードは6種類

6種類のカードから1種類選んでそろえる

まず、2枚のカードの入れかえをする。カードの入れかえは桂馬飛びの位置関係にあるカードとカードを入れかえることができる(上図参照)。入れかえが終わったら、青と水色の矢印に従って、青、水色の順にその列のカードが1枚ずつ移動していく。このときにカードがそろってないとダメで、入れかえたときにそろっていても矢印による移動でくずれてしまってはなんにもならない。矢印による移動が終わったら、またカードの入れかえにもどる。

カードの入れかえ

青印の位置のカードは、赤印の位置にあるカードと入れかえができる

カードの移動がおわったら、青、水色矢印はオレンジ、黄色矢印の場所へ、オレンジ、黄色矢印は紫、白矢印の場所へ移動する。紫、白矢印は新たな位置に表示される。カードの入れかえには時間制限「TIME」と、制限回数「STEP」があってそれぞれ画面の右上、左下に表示されている。クリアしていけば制限時間が短くなり、制限回数も少なくなってクリアが難しくなる。右下の「MIN」は最小STEP数です。

こうしてカードは動かされる

1 カードを囲む赤いカーソルと、緑のカーソルの中身が入れかわる

2 こうして入れかわった画面をみると、青い模様のカードがそろえやすそうだ

3 青矢印にしたがって緑枠のなかの左端のカードの列が、1枚ずつ上に動きだす

4 青矢印によるカードの移動がおわり、次は水色矢印によるカードの移動がはじまる

5 水色矢印によって、緑枠のなかの上端のカードの列が、1枚ずつ右へ動きだす

6 こうして、2つの矢印によるカードの移動がおわった。これが1回のSTEPとなる

7 1回のSTEPがおわるごとに、矢印は場所をかえて、制限時間がもとにもどる

8 STEP10で王手がかかった。このカードの入れかえで、青い模様のカードがそろうぞ

9 ああ、青矢印のおかげでせっかくそろったカードがくずされていく

10 あれ、よく見るとなんにもしなければ青矢印がカードを移動してくれてそろえてくれる

11

300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる！
これでキミもパソコン名人。
パソコンサイコロ
暗号作成&解読
ニックネーム投票集計
キミだけに教える300のプログラム！
★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！BASICだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！
ハガキをポストへ！
すぐ役立つ！
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！
★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムで楽しもう！
MSX対応
パソコン講座
ターボパワーのパソコン講座で、ともだちに差をつけろ！
(財)電子技術教育協会
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京 03(200)5713

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中!
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。

■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■第12回季間奨励賞
10～12月号に掲載したRP部門作品のなかから、アイデアまたはテクニックの光る作品1本を選び、奨励金3万円をさしあげます。

■第2回FP部門奨励賞
1990年10月号～91年3月号に掲載したFP部門作品のなかからもっとも完成度の高い作品1本を選び、奨励金5万円をさしあげます。

コンテスト審査員募集

第4回プログラムコンテストの読者審査員を募集します。■特典=10、11月号に掲載するコンテスト全ノミネート作品の入ったディスクの支給。および、Mファン特製テレホンカードとコンテスト結果発表号(1991年1月号)をプレゼント。■応募方法=左下の審査員応募券を官製ハガキに貼り、住所・氏名・年令・電話番号を記入のうえ、〒105東京都港区新橋4-10-7 Mファン「プロコン審査員」係まで。応募者多数の場合、抽選で20名の方にお願いします。■しめ切り=10月号、11月号ぶんとも10月15日必着。

▶応募券▶
プロコン審査員⑪

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN⏎
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000>    200
 ↑        ↑
行番号   確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"⏎
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A⏎

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"⏎
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0⏎
WIDTH40⏎
としておく。
④GOTO9000⏎
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000-9060⏎
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN⏎
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMOD9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2の プログラム確認用データ

```
9000>200   9010>152   9020>153   9030>118
9040>134   9050>102   9060>???
```


プログラムの質問は
プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

ファンダムパーラー

今月のファンダムは大増ページをしたというのに、パーラーは1ページに減らされてしまった。だから、今回は2つの奨励賞の発表だけになりました。

いそがしいMファンの編集部にも夏休みくらいはある。

でも本は毎月発売されるのだから、休みのぶんだけどこかにしわよせがくることになる。

そんなこんなで、担当は最近いそがしい。寝不足のうえ、生活のリズムも何もあったもんじゃない(もともとないが)。おまけに夜はくそ暑く、編集部はますます寒くなっている。

■選考会報告

今月の選考会はプログラムコンテストの期間ということだったが、選考会ではそれほど目だった作品はみられなかった。

とはいうものの、採用された作品は、じっさいに遊んでみるとけっこうつぼをついたものが多かったようで、いつもの月より、採用作品に解析担当者がはまっている姿が多く見られた。

今月のファンダム大増ページは、先月のパーラーで予告したFP部門の2作品を掲載しためだが、担当のおすすめはなんといっても「かに道楽」である。

なにをかくそう、MSX大賞に選ばれたと聞いたとき、パズル嫌いの担当はおもしろくなかった。しかしいざ遊んでみると、それどころかおもしろいのなんのって、BGMもいいし、動きもいい。

パズルが苦手な担当なのだが、はまりまくってしまった。

FPとはいっても、それほどまで長くはないので、ぜひ打ちこんで遊んでみよう。

ところで、今月掲載する予定だった1画面、新田紳治くんの作品「けんけんぱー」は、誌面の都合で今月は掲載できなかったので、来月掲載する予定だ。

第11回季間奨励賞発表
受賞作『NUMO』 福岡 大学4年 竹田賢二

受賞者からひとこと

いや〜ありがとうございます。季間奨励賞ははじめての受賞なんですよね、これが。『NUMO』は飛び出すタイトルがとても気に入っていて、タイトルデモを何度も見えるバージョンも存在するほどの自信作なので、いま喜びにひたっています。奨励金はMSX3を買う資金にあてようと思っているが、はたしてMSX3は期待に応えてくれるだろうか(談)。

第11回季間奨励賞には、1990年8月号掲載の、GENこと竹田賢二くんの作品『NUMO』が選ばれた。担当が下にある写真を撮るのに、1時間もかかってしまったほどのゲームである(ようするにほとんど『NUMO』で遊んでいた)。まるで生きているかのようなNUMOの動きがよく、世界もまとまっていた。作者の竹田くんには奨励金として3万円を贈呈。

◎『NUMO』のゲーム画面。飛び出してきそうなタイトルデモや、生きているかのようなNUMOの動きがとてもいい

◎左から右にスクロールする『WHIZだもんね♥』のゲーム画面。3種類の武器とシールド、スピードを駆使して敵を倒す

栄誉ある第1回FP部門奨励賞は、1990年8月号掲載の、米屋のチャチャチャこと前田晃宏くんの作品『WHIZだもんね♥』が選ばれた。このプログラムはきわめて完成度の高いシューティングゲームで、MSX大賞の有力候補だった。ステージ4に出てくるボスキャラがビックバイパーになっているなどしゃれもきいていた。前田くんには奨励金として5万円を贈呈。

受賞者からひとこと

奨励賞どうもありがとうございます。MSX大賞のMファン賞も受賞していたので、二重の喜びです。9月号の『Fighting Soccer』がよかったのであきらめていました。WHIZ♥の曲作りに協力してくれたみんな、ありがとう。いま、ファミコンのゲーム制作をしているので、とうぶんはファンダムに投稿できないかもしれません(談)。

第1回FP部門奨励賞発表
受賞作『WHIZだもんね♥』 兵庫 高校2年 前田晃宏

MSX 2/2+ VRAM128K BY HASEMAKO

星座占い

☜ 遊び方は28ページにあります

```
1 SCREEN1:WIDTH29:LOCATE9,3:COLOR15,1,1
2 KEYOFF:PRINT"せいざうらない":LOCATE,7
3 CLEAR500:DEFSTRA-H:H="● "
4 LINEINPUT"あなたのなまえは  ? ";A:F="L16EA+
5 LINEINPUT"あなたのせいざは ? ";B:F=F+"O5C+
6 LINEINPUT"あいてのなまえは  ? ";C:F=F+"GC+
7 LINEINPUT"あいてのせいざは ? ";D:F=F+"O4A+
8 E=A+B+C+D:L=LEN(E):F="V13"+F+F+F+F+F+F
9 SCREEN7:FORI=0TO1:SETPAGE0,I:CLS:FORK=
0TO50:PSET(RND(1)*512,RND(1)*212):NEXTK,
I:CIRCLE(190,80),60,6,0,4,.7:CIRCLE(310,
80),60,6,5,3.14,.7:DRAW"BM150,110M250,18
0M350,110":PAINT(250,170),6,6:PLAYF,"R64
"+F,"R32"+F:G="L16O6CEGBGECEGBGE":A=H+A
10 FORI=1TOL:M=ASC(MID$(E,I,1)):J=J+M:NE
XT:S=JMOD101:T=S/100:B=H+B:C=H+C:D=H+D
11 SETPAGE0,0:OPEN"GRP:"AS#1:PSET(20,20)
:PRINT#1,A:PSET(20,60):PRINT#1,B:PSET(38
0,20):PRINT#1,C:PSET(380,60):PRINT#1,D
12 FORI=180TO180-(T*143)STEP-1:COPY(130,
I)-(370,I),1TO(130,I):NEXT:PSET(50,200)
13 PRINT#1,"あなたたちのあいしょうは ",S," %です"
14 IFSTRIG(0)THENRUNELSEIFS=100THENPLAYG
,"R64"+G,"R32"+G:GOTO14:ELSE14
```

プログラマからひとこと

私はクーラーがキライだ!

【HASEMAKO】だいたい、熱気を外に出し、自分だけ涼しくなろうという根性が気に入らない。それに夜になると、地面の温度が海より下がり、対流によって風が吹くはずが、クーラーの出す熱気によって下がらず、ひと晩中、凪(なぎ)の状態じゃないか(クーラーだけじゃないけど)。中にいる人はいる人で冷房病になるし、まったくクーラーのどこがいいんだ。くそー、きょうはなんて暑いんだ。またどこかへ涼みに行かなあかんがなあー。ゲーセンにしようか、パチンコにしようか……。銀行に口座を開いたら(2千円で)景品をくれた。得した。

変数の意味

A……「あなた」の名前
B……「あなた」の星座
C……「あいて」の名前
D……「あいて」の星座
E……ふたりの名前と星座
F、G……効果音用
H……「●」が入る
I、K……ループ用
J……キャラクタコードの合計
L……入力されたふたりの名前と星座の文字数
M……キャラクタコード
S……相性
T……ハートマークの表示される割合

プログラム解説

1～3 初期設定

●画面モード設定●1行の文字数を29に設定●タイトル表示位置指定●前景色を15(白)、背景色と周辺色を1(黒)に設定●ファンクションキーの表示禁止●タイトル表示●メッセージ表示位置指定●文字領域の大きさ設定●AからHで始まる変数を文字変数に宣言●変数設定

4～7 あなたのお名前何て～の

●「あなた」の名前入力⇒LINEINPUTを使っているので、ほとんどの文字が入力可能●効果音用変数設定●「あなた」の星座入力●効果音用変数設定●「あいて」の名前入力●効果音用変数設定●「あいて」の星座入力●効果音用変数設定

8 占いの準備

●変数Eに入力されたふたりの名前と星座を設定●文字の長さを設定●効果音用変数設定

9 ハートマーク作成

●画面モード設定●各ページ(0と1)の画面を消去●各ページに星を表示●ページ1にハートマークを作成⇒前の処理でアクティブページが1になっている●ハートマークの中を赤く塗る●効果音●「あなた」の名前表示用変数設定

10 占い開始

●占い計算用ループ開始●入力された文字を順番にキャラクタコードに変換●キャラクタコードの合計を計算●占い計算用ループのくりかえし、終了●キャラクタコードの合計を101で割り、余りを設定●101で割った余りをさらに100で割る●「あなた」の星座と、「あいて」の名前、星座の表示用変数設定

11 名前と星座表示

●アクティブページを0にもどす●画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面に文字を表示する準備●ふたりの名前と星座の表示

12 13 占いの結果は?

●ハートマークの表示用ループ開始●ページ1からハートマークの絵を相性の分だけ転送●ハートマーク表示用ループのくりかえし、終了●占いの結果表示位置指定●占いの結果表示

14 リプレイ

●トリガー入力判定⇒入力があればふたたびRUN/入力がなければ相性が100%かの判定⇒100%なら効果音●行14をくりかえす/100%でなければ行14をくりかえす

〈ファンダムニュース/ファンダムアンケート8月号結果発表①〉8月号のファンダムトップ5は、市販顔負けの本格的シューティングが、忍者どうしの対戦型アクションゲームと、3D宇宙戦闘シミュレーションゲームをおさえて1位になった。順位は次のとおり。〈1位〉WHIZだもんね♥〈2位〉忍びの戦い〈3位〉NUMO〈4位〉かみなりの町〈5位〉HI-WAY/ブーメランでまっぷたつ

MSX MSX2/2+ RAM16K BY SHINTAKO

EYES
アイズ

遊び方は28ページにあります

※このプログラムは、CLEAR200, &HCFFF を実行してからRUNしてください。

```
1 SCREEN1,0,0:DEFINTB-Y:KEYOFF:A$="00003
84492543800":FORI=0TO31:B=VAL("&H"+MID$(
"00000008244380000000000FE543800000007
C92543800"+A$,I*2+1,2)):VPOKE1472+I,B
2 B=VAL("&H"+MID$("C68210381082C600"+A$+
STRING$(16,70)+"101038387C7C7C38",I*2+1,
2)):VPOKE14336+I,B:NEXT:FORI=0TO11:POKE&
HD000+I,VAL("&H"+MID$("2100180100033EB8C
D5600C9",I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR=&HD000
3 COLOR12,3:V=RND(-TIME):X=9:Y=9:A=.25
4 R=RND(1)*32:U=RND(1)*24:FORI=1TO2:PUTS
PRITEI,(R*8,U*8-1),21-I*9,I:NEXT:Z=3
5 POKE&HD007,184+ABS(INT(Z)):W=USR(0)
6 S=STICK(0):T=STRIG(0):X=X+(S>1)*(S<5)-
(S>5)*(S<9):Y=Y+(S>3)*(S<7)+(S=1ORS=2ORS
=8):IFX>31THENX=0ELSEIFX<0THENX=31
7 IFY>23THENY=0ELSEIFY<0THENY=23
8 A=A+((V/A=80)*(A<1))*.25:Z=Z-A:PUTSPRI
TE0,(X*8,Y*8),5,0:IFTTHEN9ELSEIFZ<-50THE
NV=V-3:GOTO4ELSEIFZ<-3THEN6ELSE5
9 BEEP:IFX=RANDY=UTHENV=V+1:GOTO4ELSEPOK
E&HD007,184:U=USR(0):FORI=Y*8TO200:PUTSP
RITE3,(X*8,I),5,3:NEXT:CLS:PRINT"  SCORE
"V:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:GOTO3
```

KONNA YOUKAI ITAYONE TASHIKA

KOWAI YO~!!

ZIRO ZIRO…

変数の意味

スプライト座標

R……あたり(まばたきしない目)のX座標⇒×8して表示

U……あたりのY座標⇒×8して表示

X……カーソルのX座標⇒×8して表示

Y……カーソルのY座標⇒×8して表示

その他の変数

A……まばたきの速さ

A$……パターン定義用

A$、B……キャラクタとスプライトのパターン定義用

I……ループ用

S……スティック入力用

T……トリガー入力用

V……乱数初期化／スコア用

W……USR関数(マシン語)呼び出し用

Z……ステージ進行カウンタ／目の番号

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●変数を整数型にキャラクタパターン定義

2 データ設定

●スプライトパターン定義●マシン語の書きこみ●USR関数定義

3 ゲーム初期化

●画面色設定●乱数の初期化●カーソル位置初期化●まばたきの速さ

4 あたりの位置を決める

●あたりの位置を決める●あたりの表示●画面を埋めるキャラクタコードの初期化

5 画面を目で埋める

●マシン語にデータ(画面を埋めるキャラクタコード)を設定●USR関数呼び出し⇒マシン語の実行。画面を指定されたキャラクタコードで埋める

6 カーソルの移動

●スティック入力●トリガー入力●カーソルのX座標を求める●カーソルのY座標を求める●X座標の画面外判定⇒画面外ならX座標の修正

7 座標チェック

●Y座標の画面外判定⇒画面外ならY座標の修正

8 メイン処理

●VRAMクリアデータの計算●ステージ進行カウンタ更新●カーソルの表示●トリガー入力判定●ステージ終了判定●ステージ進行カウンタにより分岐

9 あたり判定

●効果音発生●あたり判定⇒あたりならスコア加算／行4へ●はずれなら閉じた目で画面を埋める●涙の落下処理●画面のクリア●スコアの表示●リプレイ

マシン語解説

&HD000~&HD00B

画面を同じキャラクタで埋める

プログラマからひとこと

遅れてしまった

【SHINTAKO】「玉積み……」からはや2年ちょっと。私も高校2年になってしまった。1年半ぐらいファンダムに載ってないから友人にまで「そーいやそんなやつもいたな」といわれてしまう始末。でもやっと載った。うれしい。じつはこの「EYES」、たくさんの目がいっせいにまばたきするのがとても気持ち悪い(よい?)ので、夏ごろに載るように送ろうとしたのだが、遅れてしまったようだ。プレイするときは明るい部屋で画面からなるべく離れたほうが目にいいかと思う。

Shintako

〈ファンダムニュース／ファンダムアンケート8月号結果発表②〉つづいて「MSX・FAN特製テレホンカード」の当選者10名の発表です。当選者は、〈千葉県〉池田俊強〈神奈川県〉石井雅〈富山県〉中川忠〈愛知県〉加藤義秋〈岐阜県〉二村直広〈大阪府〉下村善宏〈兵庫県〉大西正幸〈兵庫県〉岡田真也〈鳥取県〉新慎也〈大分県〉上野一誠(敬称略)以上のみなさんおめでとうございます。

MSX 2/2+ VRAM64K BY 平平凡凡

川の流れのように

遊び方は29ページにあります

注意 行1にある「■」はカーソルキャラクタです。KEY1, CHR$(255)を実行すれば、F1キーで打ちこめます。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN5,0:DEFINTA-Z:SPRITE
$(0)="■■■■":SPRITE$(1)="ぬ♥けくくけ♥ぬ":L=1:OPE
N"GRP:"AS#1:DEFFNA=POINT(X+2,Y+1)
2 X=230:Y=79:A=99:B=A:R=RND(1)*5+1:LINE(
9,9)-(245,180),5,BF:FORI=0TO8:Z=RND(1)*1
50+20:V=RND(1)*130+20:LINE(Z,V)-(Z+20,V+
20),6,BF:NEXT:LINE(9,50)-(20,120),2,BF
3 Y=Y+3-R:X=X-3:S=STICK(0):Z=((S>5)-(S>1
ANDS<5))*5:V=((S=1ORS=2ORS=8)-(S>3ANDS<7
))*5:IFA+Z<10ORA+Z>240ORB+V<10ORB+V>170T
HENZ=0:V=0:SETBEEP1,4:BEEP
4 A=A+Z:B=B+V:GOSUB8:PUTSPRITE1,(A,B),1
5 IFSTRIG(0)THENFORI=180TOBSTEP-1:PUTSPR
ITE2,(A,I),10,0:NEXT:FORI=1TO30STEP3:CIR
CLE(A,B),I:NEXT:GOSUB7:FORI=1TO30STEP3:C
IRCLE(A,B),I,5:NEXT
6 IFFNA=2THENPSET(0,0):PRINT#1,L;"めん くりや
":L=L+1:FORI=0TO999:NEXT:CLS:GOTO2ELSE3
7 IFABS(A-X)<30ANDABS(B-Y)<30THENFORI=0T
O9:GOSUB8:Y=Y+(B>Y)-(B<Y):X=X+(X<A)*2-(X
>A)*2:NEXT:RETURNELSERETURN
8 PUTSPRITE0,(X,Y),15:IFFNA=6ORFNA=1THEN
PSET(99,99):PRINT#1,"GAME OVER":FORI=0TO
1:I=-STRIG(0):NEXT:RUNELSERETURN
```

プログラマからひとこと

まったく平凡

【平平凡凡】はじめまして平平凡凡(へいへいぼんぼん)です。この作品は美空ひばりちゃんの歌とはぜんぜん関係なく、学校の帰りに川を見て、この作品を考えたのでごじゃる。話は変わって、ぼくたちの学校にはたった1台しかパソコンがないのでごじゃる。しかもそのパソコンはぼくのものになったも同然である。このまま、学校もぼくのものにしようかと思っています。ペンネームの「平平凡凡」とは、まったく平凡という意味です。

変数の意味

グラフィック座標

Z、V……浅瀬の表示位置／照準の移動増分としても使用

スプライト座標

A……照準のX座標
B……照準のY座標
X……流木のX座標
Y……流木のY座標

その他の変数

FNA……流木の位置のカラーコード検出用ユーザー定義関数
I……ループ用
L……ラウンド数
R……川の流れる速さ
S……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定

●前景色を15(白)、背景色と周辺色を1(黒)に設定●画面モード設定●変数をすべて整数型に宣言●流木のスプライトパターン定義●照準のスプライトパターン定義●ラウンド数設定●画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面に文字を表示するための準備●流木の位置のカラーコード検出用ユーザー定義関数定義

2 画面作成

●流木の座標設定●照準の座標設定●川の流れる速さ設定●川の表示●浅瀬の作成用ループ開始●浅瀬の表示●作成用ループのくりかえし、終了●ゴールの表示

3 川の流れに身をまかせて

●流木の移動●スティック入力受けつけ●照準の移動増分計算●照準が画面外に出るかの判定⇒画面外に出るなら増分を初期化●効果音

4 照準の移動

●照準の移動●行8の流木表示サブを呼び出す●照準の表示

5 いまだ！

●トリガー入力判定⇒入力があれば石の表示ループ開始●石の表示●石の表示ループのくりかえし、終了●波紋の表示ループ開始●波紋の表示●波紋の表示ループのくりかえし、終了●行7の流木の移動サブを呼び出す●波紋の消去ループ開始●川と同じ色で波紋を表示●波紋の消去ループのくりかえし、終了

6 うまく乗ったかな

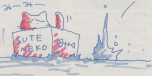
●流木がゴールに着いたかの判定⇒ゴールに着いていれば、クリアメッセージ表示●ラウンド数加算●時間待ち●画面消去●行2へ飛ぶ／ゴールに着いていなければ行3へ飛ぶ

7 波紋に流される

●石の落ちた近くに流木がいるかの判定⇒近くに流木があれば流木の移動ループ開始●行8を呼び出す●流木の移動計算●流木の移動ループのくりかえし、終了●もとの処理にもどる／近くにいなければもとの処理にもどる

8 流木表示サブ

●流木の表示●流木が浅瀬に乗り上げるか画面外に出たかの判定⇒判定があればゲームオーバーメッセージ表示●リプレイ(トリガー入力)●ふたたびRUN／判定がなければもとの処理にもどる

〈いじわるファンクションコール／8月号のフォロー①〉ちょっとした間違いなんだけど、8月号44ページのプログラムの目次のところで「JUMP BATTLE」となるべきところが、「JUMP BALL」になっていました。ごめんなさい。しかし、そんなことより大変なのが「忍びの戦い」が遊べない機種があることだ。9月号で「忍びの戦い」が遊べない機種は、パナソニックのA1WX、FX、WSXだったが⇒(次のページにつづく)

MSX 2/2+ VRAM64K BY つばめ20ろう

3もくならべ名人戦

遊び方は29ページにあります

```
1 SCREEN5,3:COLOR15,12,12:DEFINTA-Z:OPEN
"GRP:"AS#1:DIMX(1,4),Y(1,4):X=130:Y=50:A
=1:B=30:SPRITE$(0)="よま"+CHR$(29)+"#="+CH
R$(19)+CHR$(13)
2 CLS:FORI=85TO145STEPB:FORJ=5TO65STEPB:
CIRCLE(I+15,J+15),10,0:LINE(I,J)-(I+30,J
+30),10,B:NEXTJ,I:CIRCLE(0,0),B,0
3 S=STICK(A):X=X-(S=3ANDX<160)*B+(S=7AND
X>100)*B:Y=Y+(S=1ANDY>20)*B-(S=5ANDY<80)
*B:C=A*14+1:PUTSPRITE0,(X,Y),C,0:IFSTRIG
(A)=0THENFORI=0TO50:NEXT:GOTO3
4 IFPOINT(X,Y)<>12THENBEEP:GOTO3ELSEPAIN
T(X,Y),C,0
5 FORI=4TO2STEP-1:X(A,I)=X(A,I-1):Y(A,I)
=Y(A,I-1):NEXT:X(A,1)=X:Y(A,1)=Y:PAINT(X
(A,4),Y(A,4)),12,0
6 IF(X=X(A,2)ANDX=X(A,3))OR(Y=Y(A,2)ANDY
=Y(A,3))THEN8
7 P=X(A,2):Q=X(A,3):U=Y(A,2):V=Y(A,3):IF
X(A,3)=0ORPOINT(130,45)<>CORX=PORP=QORQ=
X ORY=UORU=VORV=YTHENA=1-A:GOTO 3
8 PSET(95,110):PRINT#1,"しょうぶ"あった!!":PLAY
"S9M200L8O7C16C16CCS9M3000O3CC4CC4":FORI
=0TO1:I=-(STRIG(0)ORSTRIG(1)):NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと

他人のふんどし

【つばめ20ろう】ひさしぶりにファンダムの採用通知を受け取る。まえに採用されてから、長くプログラムを送っていなかったのだから、けっこう採用の確率は高いなどと、自分勝手に喜んでいる今日このごろ。さて、このゲームの元祖は、ご存じのとおり「3もくならべ」だが、やってみれば、わかりますが、ルールをほんのちょっと変えてみただけ。いってみれば、「他人のふんどしで相撲(すもう)をとる」ようなものだが、阿呆(あほ)な奴とでしか遊べなかったゲームが、名人戦をも可能にした、奥深いゲームになったとわれながら自負しております。

変数の意味

グラフィック座標

B……盤の1マスの大きさ(1辺のドット数)
X、Y……石の位置
X(n, m)、Y(n, m)……プレイヤーnがm手まえに置いた石の座標⇒座標テーブル

その他の変数

A……プレイヤー(0:キーボード、1:ジョイスティック1)
C……石の色
P、Q、U、V……斜めに3目並んでいるかのチェック用
I、J……ループ用
S……スティック入力用

■スプライト面番号

0 カーソル(パターン番号も0)

プログラム解説

1 初期設定

●画面初期設定●整数型宣言●画面をファイルとして開く●配列宣言●変数初期化●スプライトパターン定義

2 盤の表示

●盤の表示●石の輪郭を透明色で描く●置いてない石を消そうとしたときのために左上隅にも境界を透明色で描く

3 カーソル移動

●スティック入力●カーソルの移動●トリガー入力判定⇒押されてないときは時間待ちをして行3へ

4 石を置く

●石を置けるか判定●石を置く

5 座標記憶と石の消去

●石の座標テーブルをずらして空きを作る●置いた石の座標を座標テーブルに記憶●もっとも古い石(3手前の石)を消す

6 勝敗判定1

●石が縦または横にならんだか判定⇒ならんでいれば行8へ

7 勝敗判定2

●石が斜めにならんだか判定⇒ならんでいなければプレイヤーを切りかえて行3へ飛ぶ

8 終了

●メッセージ表示●効果音●トリガー入力待ち●再実行

補足

3手まえに打った石は消えるというルールを実行しているのが行5。ここで、1手ごとの座標を保存している配列をずらして最新手の座標をトップに保存し、もっとも古い手の座標にある石を消して(盤面とおなじ色で塗りつぶす)いる。

しかし、消すべき添字を記憶する変数を用意して、その添字を1手ごとにずらしていけば配列をずらす必要はない。たとえばその変数をKとすると、
①座標(X(A, K)、Y(A, K))の石を消す
②次にX(A, K)、Y(A, K)にX、Yを記憶する
③最後にK=KMOD3+1
という手順でやればいい。また、この場合添字は3まででいい。もとのプログラムでも、石を消してから配列をずらすようにすれば添字はじつは3まででよくなるのだ。

〈いじわるファンクションコール/8月号のフォロー②〉今度、またみつかった機種がサンヨーのWAVY70FD。WAVY70FDもAIWXなどと同じように、ジョイスティックが正常に動作しないため遊べない。しかし、「忍びの戦い」が遊べるための部分修正リストを、11月号のファンダムパーラーのコーナーで掲載する予定なので、もう少しお待ちくださいネ。(ちえ熱)

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 河内和彦

黄色の珠玉

遊び方は30ページにあります

注意 行1の3行目にある「■」はあらかじめ「KEY1, CHR$(255)」を実行して、F1キーで入力してください。

```
1 DEFINTA-Z:B$="URDL":V$="●○ ん":SCREEN1,
0,1:COLOR7,1,2:KEYOFF:WIDTH12:SPRITE$(0)
="<^ッ■んんr<":DEFUSR=342:DIMA(15):FORI=0TO
767:VPOKEI+6144,253:NEXT:E$=CHR$(27)+"Y
2 DEFFNV(X,Y)=INSTR(V$,CHR$(VPEEK(6154+X
+Y*32))):VPOKE8223,217:FORK=1TO66:L=ASC(
MID$("TOうVSevc●ェえナネuDしdvカvィ●cきてぁuゅッにeシ●ぃ
ケTeリユァェ、w゛ワカオコけとひけエ・ぬィきぅをオこワカネひァ",K,1))
3 U=LAND15:Z=(L¥16)*4:PRINTE$"! "STRING$
(180,253)E$"$"SPC(145)E$"1#"K;U
4 FORI=RND(-K)TOZ+1:X=RND(1)*12:Y=RND(1)
*12+4:LOCATEX,Y:PRINTMID$(V$,1-(I>=Z)-(I
>Z),1)E$"! ";:NEXT:W=1:GOSUB8:A=USR(0):F
ORI=1TOU:FORJ=0TO1:I$=INKEY$:J=(I$="")+I
NSTR(B$,I$):NEXT:A(I)=J-1:PRINTI$;:NEXT
5 IFW>UTHEN3ELSES=A(W):W=W+1:E=(S=4)-(S=
2):F=(S=1)-(S=3):PLAY"SM5000L8TOB16G16"
6 FORI=0TO100:NEXT:X=X+E:Y=Y+F:GOSUB8:ON
FNV(X,Y)-1GOTO7,6,3:IFFNV(X+E,Y+F)=3THEN
LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCATEX+E,Y+F:PRINT"●
":GOTO6ELSEX=X-E:Y=Y-F:GOSUB8:GOTO5
7 NEXT:PRINTE$"!    おめでとう!    んん":PLAY"O3
GEAGEGC1","V13LTOBAGE1":POKE-869,1:RUN
8 PUTSPRITE0,(X*8+79,Y*8-1),11:RETURN
```

変数の意味

テキスト座標

X、Y……珠玉の座標/マップ表示用

E、F……珠玉移動方向

その他の変数

A……USR関数(キーバッファクリア)呼び出し用

A(n)……n手目の珠玉の動作番号⇒1~4。1から順に上、右、下、左を表す

B$……"URDL"⇒キー入力を珠玉の動作番号に変換するための文字列

E$……表示位置指定のエスケープシーケンス⇒CHR$(27)+"Y"が入る

FNV(n,m)……座標(n,m)にあるキャラクタの識別番号⇒1:水色の玉、2:穴、3:空白、4:壁

I……ループ用

I$……キー入力用

J……入力された玉の動作(本来1~4だがループ制御変数でもあるため2~5になる)

K……面番号

L……各面の水色の玉の数と制限手数のデータを合成したもの

S……実行中の珠玉の動作番号

U……各面の制限手数

V$……"●○　ん"⇒マップを構成するキャラクタセット。キャラクタと識別番号を対応させるために使用。マップ表示時のMID$関数および珠玉移動時の判定用ユーザー定義関数FNV内で使用

W……実行中の手順番号

Z……水色の玉の数

■スプライト面番号

0　黄色の珠玉(パターン番号も0)

E~TO KOKO WO MIGI NI MAGATTE....TO

ARERE?

MAP

プログラマからひとこと

じっくり

【河内和彦】おひさしぶりです。初採用から2年あまりにしてやっと2本目ですが、これからも送り続けようと思います。お電話のようすでは編集部の方はぼくが採用されたときのことを覚えていてくださっていたようだったので、感激しています。プログラムのほうは少しややこしいパズルですが、ゲームオーバーなどはないのでじっくり楽しんでください。

プログラム解説

1 初期設定

●整数型宣言●変数設定●画面初期設定●スプライトパターン定義●USR関数定義⇒キーバッファクリア●配列宣言●画面を「ん」で埋める

2 面ループ開始

●ユーザー定義関数定義●「ん」のカラーテーブル設定●面ループ開始●面データ(水色の玉の数と制限手数の合成数)の取り出し

3 面初期化

●制限手数、水色の玉の数設定●手順を表示する場所およびマップの消去と面番号、手順数の表示

4 マップ表示と手順入力

●マップ表示(ループ開始/乱数初期化/水色の玉と穴の配置⇒最後にスペースを置くのは黄色の珠玉を置く空間を確保するため/ループ終了)●手順入力

5 移動方向の計算

●ミス判定●移動方向の計算●効果音

6 黄色の珠玉の移動

●時間待ち●黄色の珠玉の移動●移動先にあるキャラクタに応じた分岐⇒穴なら行7、空白なら行6、壁なら行3●移動先が水色の玉のとき、その先が空白なら水色の玉を移動させて行6へ分岐、そうでなければ黄色の珠玉をもどして行5へ分岐

7 オールクリア

●面ループ終了●メッセージ表示と効果音●STOPキー待ち●再実行

8 黄色の珠玉表示サブ

●黄色の珠玉表示

MSX 2/2+ VRAM64K BY RIN

ここなら吸ってもいいですね?

──追いやられる喫煙者たち──

遊び方は30ページにあります

```
10 DEFINTA-W:SCREEN5,2:COLOR14,0,0:OPEN"
GRP:"AS#1:SPRITE$(0)=STRING$(6,8)+STRING
$(4,12)+STRING$(6,4):SETPAGE,1:CLS:COLOR
=(13,6,0,0)
20 '                    ●── COLOR SET ──●
30 FORI=0TO4:COLOR=(I+2,I+3,I+3,I+3):COL
OR=(I+7,I+3,I+2,I+1):NEXT
40 '                  ●── DRAW TABAKO ──●
50 FORI=0TO4:LINE(0,4+I)-(80,4+I),6-I:LI
NE(0,4-I)-(80,4-I),6-I:LINE(55,4+I)-(80,
4+I),11-I:LINE(55,4-I)-(80,4-I),11-I:NEX
T:FORI=0TO30:Y=RND(1)*9:PSET(55+RND(1)*2
6,Y),6-ABS(Y-4):NEXT:FORI=0TO2:COPY(0,0)
-(0,8)TO(57+I*2,0):NEXT
60 LINE(3,100)-(0,102),1:LINE-(0,106),1:
LINE-(3,108),1:LINE(0,9)-(80,9),1
70 '                   ●── TABAKO SET ──●
80 SETPAGE,0:CLS:SOUND7,56:PLAY"S9M50000
2C":COPY(0,0)-(80,9),1TO(110,110),0:FORI
=0TO3000:NEXT:SOUND7,7:PLAY"L1S9M500C":F
ORI=0TO2000:NEXT:FORI=0TO7:COLOR=(0,I,0,
0):FORJ=0TO99:NEXTJ,I:FORI=7TO0STEP-1:CO
LOR=(0,I,0,0):FORJ=0TO99:NEXTJ,I
90 X=5:W=-10:Y=0:T=0
100 '                   ●── MAIN LOOP ──●
110 TT=T:T=STRIG(0):IFTTHEN COLOR=(12,7,
4,4):X=X+.1:PUTSPRITEK,,0:GOSUB160:PRINT
#1,"すぅ" ELSEIFTT THENGOSUB160:PRINT#1,"は
ぁーー" ELSECOLOR=(12,4,2,1):PUTSPRITEK,(X+
100,KY-12),KMOD3+4,0:KY=(KY+100)MOD109
120 K=(K+28)MOD27:X=X+.03:COPY(0,100)-(4
,108),1TO(100+X,110),0,TPSET:PSET(105+X+
RND(1)*3,111+RND(1)*8),12+RND(1)*2
130 '                 ●── CHECK スイオワリ──●
140 IFX<50THEN110ELSEGOSUB160:PRINT#1,"ホ
°ーーィ":COPY(150,80)-(190,130)TO(100,0),1:
FORI=0TO27:COPY(100,0)-(140,80),1TO(150+
I,80+Y):W=W+1:Y=Y+W:PUTSPRITEI,,0:NEXT
150 GOSUB160:PRINT#1,"コロコロ..":FORI=0TO10
000:NEXT:GOTO60
160 LINE(200,150)-(120,142),0,BF:RETURN
```

変数の意味

スプライト座標

KY……煙のY座標⇒−12して表示

グラフィック座標

W……タバコを捨てるときの速度Y成分

X……タバコの火と煙のX座標増分

Y……フィルターの模様を描くときおよびタバコを捨てるときのY座標増分

その他の変数

I、J……ループ用

T……トリガー入力用

TT……トリガー入力前のT

K……次に表示または移動する煙のスプライト面番号(0～26を使用)

プログラム解説

10～30　整数型宣言/画面初期設定/スプライトパターン定義/カラーパレット設定

40　REM文

50～60　ページ1にタバコと先を消すための図形を描く

70　REM文

80　ページ0の消去/効果音/タバコをページ1からコピー/マッチをする音/マッチの明滅

90　変数初期設定

100～120　タバコを吸う

100　REM文

110　トリガー入力/入力があれば「すぅ」(パレット変更/タバコ先X座標更新/スプライト消去)/前回入力があって今回なければ「はぁーー」/それ以外ならパレットをもどす/煙を描く/煙のY座標更新

120　煙のスプライト面番号更新/タバコ先X座標更新/タバコの先を燃やす

130　REM文

140～150　吸いおわりのチェック/タバコを捨てる/行60へ

160　メッセージ消去と表示位置指定サブ

プログラマからひとこと

よく、がんばってくださいな

【RIN】ひょえー/　まさか載ってしまうとは。ジョーダン半分で送ったのになあ。自分も忘れていたので封筒を見てびくってしまった。ところで内容だけど、タイトルを見ていただけるとだいたいわかりますよね?　けっこう細かいところに気を使ったのでリアルでしょう(とくにタバコ)。今年受験なのでもう送れへんと思うきに。もし受験生がいたら勉強、よくがんばってくださいな。いきなり文体を変える自分を尊敬してしまった。

私は絵が下手だから書かないのだよ!

by Rin

補足

実害はないが、行150最後のGOTO文の飛び先は70が正しい。また、KYの初期設定をしていないので、煙スプライトが最初にいちばん上に表示されてしまう。行90の終わりで「KY=106」とするといいだろう。

行110のタバコを吸ったときのパレット変更は、より明るくするという意味だろうが、むしろ白っぽくなってしまうので、行110の1行目のCOLOR文と4行目のCOLOR文は逆にしたほうが実際に近いのでは。

プログラム確認用データ

使い方は36ページ

10>80	20>55	30>50	40>225
50>187	60>27	70>95	80>114
90>171	100>11	110>112	120>128
130>6	140>235	150>91	160>39

MSX 2/2+ VRAM64K BY 4月7日に生まれて

青赤戦

遊び方は31ページにあります

```
10 ' <<< しょき せってい >>>
20 COLOR15,1,2:SCREEN5,0,0:CLEAR700:DEFI
NTA-O:DEFDBLV-Y:DEFSNGK,Z:DIMX(2,3),Y(2,
3),YS(360),XC(360),E(11),F(11),A$(5):OPE
N"GRP:"AS#1
30 DRAW"BM108,100":PRINT#1,"WAIT!"
40 FORI=0TO5:A$="":FORJ=0TO7:A$=A$+CHR$(
VAL("&H"+MID$("3C66C7E7E7E7423C3C66DBFBE
7DF423C3C7EFFFFFFFF7E3CF8F8F880808080F
8F8F8808080808080000000000000000",I*16+J*
2+1,2))):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
50 V=3.1416/180:FORI=0TO90:W=SIN(V*I):YS
(I)=-W:YS(180-I)=-W:YS(180+I)=W:YS(360-I
)=W:XC(270+I)=W:XC(90-I)=W:XC(90+I)=-W:X
C(270-I)=-W:NEXT:A=RND(-TIME)
60 A$(1)="R6D7L6U7BF1R4BL2D5BU3BL1R2BD3B
L3R4BU2BL1F1BR3BU5":A$(2)="D1BE1D1E1BD1D
2L2U2R2BD1L2BU1BR1D6BL1BU2R2BU3BR1R2BL1B
U2D6F1BU3G2BU6BR2D1BR2BU1":A$(3)="BF1R4B
D1BL3R2BD1BL4R6BH3D3BG1ND3R2D3L1BL1BU2R2
BD1L2BR6BU6"
70 A$(4)="BF1R4BL5BD2R6BH3D3BL1D3G1BU4BR
3D4H1BL3E1BR4F1BR2BU6":A$(5)="C7"+A$(3)+
"C9"+A$(4)+"C3"+A$(2)
80 ' <<< ﾀｲﾄﾙ >>>
90 PLAY"S0M10000T120O5L8CDL4FE2M5000"
100 CLS:PUTSPRITE0,(0,216):COLOR=NEW:PAI
NT(0,0),2:LINE(37,50)-(231,143),12,BF:LI
NE(28,41)-(220,132),1,BF:LINE(27,40)-(22
1,133),15,B:DRAW"A0S32BM36,48"+A$(5)+"BM
68,120":PRINT#1,"-PUSH SPACEKEY-":GOSUB3
90
110 IFSTRIG(0)=0THEN110
120 ' <<< ｹﾞｰﾑ >>>
130 PLAY"O5L64CFR8O4L8DDDDD4EFFFFF"
140 CLS:PAINT(0,0),2:LINE(12,12)-(191,20
3),12,BF:LINE(9,9)-(186,198),1,BF:LINE(9
,9)-(28,28),4,BF:LINE(167,179)-(186,198)
,6,BF:LINE(8,8)-(187,199),15,B
150 LINE(198,12)-(248,30),12,BF:LINE(195
,9)-(243,25),1,BF:LINE(194,8)-(244,26),1
5,B:DRAW"S8A0BM198,10"+A$(5):LINE(198,38
)-(248,152),12,BF:LINE(195,35)-(243,147)
,1,BF:LINE(194,34)-(244,148),15,B
160 DRAW"S4BM221,41":PRINT#1,"年め":DRAW"S
8BM217,63"+A$(1)+"S4BM233,70":PRINT#1,"の
":DRAW"BM201,79":PRINT#1,"こうげき":DRAW"BM
201,91":PRINT#1,"POWER":DRAW"BM201,102C1
5L2D40R2BU10L2BU10R2BU10L2"
170 PUTSPRITE3,(28,20),14:PUTSPRITE4,(16
7,171),14:X(0,0)=9:Y(0,0)=9:X(1,0)=186:Y
(1,0)=198:FORD=1TO4:GOSUB380:NEXT
180 FORD=5TO11:GOSUB380:DRAW"BM205,41":P
RINT#1,USING"##";D-4:FORH=0TO3:DRAW"S8BM
213,51":PRINT#1,MID$("はるなつあきふゆ",H*2+1,2)
190 FORI=0TO1:GOSUB390:IFI=1THENA=6:B=13
5:C=9:ELSEA=4:B=315:C=7
200 IFPOINT(X(I,0),Y(I,0))<>ATHENX(I,0)=
9+I*177:Y(I,0)=9+I*189
210 X=X(I,0):Y=Y(I,0):LINE(201,63)-(216,
78),1,BF:DRAW"BM201,63;C=C;"+A$(3+I):PUT
SPRITE0,(X-3,Y-4),10:GOSUB390:FORJ=1TO2:
LINE(203,102)-(239,142),10,BF
220 N=STICK(I):B=((B+(N=3)-(N=7)-(N=1)*1
5+(N=5)*15)MOD360):B=-(B>=0)*B-(B<0)*(36
0+B):XV=XC(B):YV=YS(B):PUTSPRITE5,(X+XV*
30,Y+YV*30-1),15:IFSTRIG(I)=0THEN220ELSE
K=0
230 SOUND0,255-K*25:SOUND1,0:SOUND7,62:S
OUND8,13:M=142-K*4:LINE(203,M)-(239,M),A
:IFSTRIG(I)=-1ANDK<10THENK=K+.2:GOTO230
240 PLAY"O5D4":FORZ=KTO0STEP-.2:X=X+XV*Z
:Y=Y+YV*Z:M=142-Z*4:LINE(203,M)-(239,M),
1:PUTSPRITEJ,(X-3,Y-4),10:IFX<9ORX>186OR
Y<9ORY>198THENPLAY"O2D4":GOTO290ELSENEXT
250 X(I,J)=X:Y(I,J)=Y:NEXT:IFPOINT(X,Y)<
>ATHENPLAY"O2D4":GOTO290
260 FORJ=0TO2:PLAY"O6D4":LINE(X(I,J),Y(I
,J))-(X(I,(J+1)MOD3),Y(I,(J+1)MOD3)),15:
GOSUB390:NEXT:XG=(X(I,0)+X(I,1)+X(I,2))/
3:YG=(Y(I,0)+Y(I,1)+Y(I,2))/3: PAINT(XG,
YG),14,15:PAINT(XG,YG),A,15
270 FORJ=0TO2:LINE(X(I,J),Y(I,J))-(X(I,(
J+1)MOD3),Y(I,(J+1)MOD3)),A:NEXT
280 X(I,0)=X(I,1):Y(I,0)=Y(I,1)
290 FORL=0TO2:PUTSPRITEL,(0,212):NEXT:PU
TSPRITE5,(0,216):FORL=1TOD:IFPOINT(E(L),
F(L))=ATHENO=A:I=-(I=0):GOTO330ELSENEXT
300 IFPOINT(28,28)=6ORPOINT(167,179)=4TH
ENO=-(I=0)*6-(I=1)*4:GOTO330
310 PLAY"S0M5000O5L8FDC":NEXTI,H,D:GOTO3
60
320 ' <<< ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ >>>
330 GOSUB400:LINE(9,9)-(186,198),1,BF:PU
TSPRITE0,(0,216):O=-(I=0)*7-(I=1)*9:DRAW
"S32BM18,68;C=O;"+A$(I+3)+"C15"+A$(1)+"B
M144,118":PRINT#1,"のかち!":FORI=0TO300:NEX
T
340 PLAY"S0M10000O5L4CEG8G8G4L8R4FDC4":G
OSUB390:DRAW"BM40,180":PRINT#1,"-PUSH SP
ACEKEY-"
350 IFSTRIG(0)=0THEN350ELSEPLAY"S0M6000O
5L64CFR4":GOSUB390:GOTO90
360 GOSUB390:LINE(203,102)-(239,142),10,
BF:O=4:GOSUB400:O=6:GOSUB400:DRAW"BM64,1
00":PRINT#1,"--ひきわけ--":GOTO340
370 ' <<< ｻﾌﾞ >>>
380 E(D)=29+RND(1)*137:F(D)=29+RND(1)*14
9:CIRCLE(E(D),F(D)),1,10:PSET(E(D),F(D))
,10:RETURN
390 IFPLAY(1)THEN390ELSERETURN
```


●8月号ソフトプレゼント当選者③ 「ピンクソックス3」=〈静岡県〉松野勝敏〈神奈川県〉本多康仲〈鳥取県〉中村彰宏／「三国志II」=〈滋賀県〉竹田善保〈愛媛県〉平岡史好〈福岡県〉池田祐子

```
400 SOUND6,0:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND11
,0:SOUND12,80:SOUND13,4:FORL=0TO2300:NEX
T:COLOR=(0,3,3,3):SOUND12,150:SOUND13,0:
FORL=0TO2000:NEXT:SOUND8,0:SOUND7,62:RET
URN
410 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
420 '● せいせきせん ●By 4かつ7にちにうまれて●`90 Jun●
430 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```

変数の意味

グラフィック座標

E(n)、F(n)……地雷の座標
X(n, m)、Y(n, m)……各コインの座標
X、Y……処理中のコインの座標
XG、YG……三角形の重心の座標

その他の変数

A……攻撃側の領土の色
A$……スプライトパターン定義用
A$(n)……漢字のGMLデータ
B……コインをはじく方向
C……国名表示カラーコード
D……年カウンタ
H……季節のカウンタ
I……ループ用／プレイヤー番号
J、L……ループ用
K……パワー
M……パワーメーター表示用
N……スティック入力
O……色変更用
V……変換用定数
W……SIN、COS値の取りこみ用
XC(n)……COS値保存用
YS(n)……SIN値保存用
※XC(n)、YS(n)のnには度数法によるコインをはじく角度が入る
XV、YV……コインが動くときのX、Y方向増分計算用⇒角度に応じた三角関数値が入る
Z……コインの速度

プログラム解説

10 REM文
20 画面色設定／文字変数領域設定／変数型設定／配列変数宣言／文字出力準備
30 「WAIT／」の表示
40 スプライトパターン定義
50 SIN、COS値を求める／乱数の初期化
60〜70 漢字GMLデータ設定
80 REM文
90 BGM
100 画面クリア／全スプライト消去／パレット初期化／タイトル表示／演奏終了待ち
110 トリガー入力待ちサブへ
120 REM文
130 BGM
140〜160 ゲーム画面作成
170 旗の表示／コイン座標設定／地雷表示
180 地雷増加／年数表示／季節の表示
190 演奏終了待ち／攻撃国の色と方向設定
200 敵領土かチェック／敵領土ならもどす
210 国名表示／コイン表示／パワーメーターを黄色にする
220 スティック入力／方向計算／トリガー入力待ち
230 効果音発生／パワーメーターの表示／トリガー入力継続判定／パワーを増やす
240 効果音発生／コインスピード計算／コインの移動／パワーメーターの表示／画面はみ出しチェック
250 コインの座標保存／自国領かチェック
260 効果音発生／コインを線で結ぶ／ペイント開始位置の計算／領土のペイント
270 枠の色を変更
280 次のコイン位置を保存
290 コインを消す／地雷をまきこんだかチェック
300 勝利条件チェック
310 BGM／7年を過ぎれば引き分けへ
320 REM文
330 画面クリア／全スプライトの消去／色設定／結果表示
340 BGM／演奏終了待ち
350 トリガー入力待ち／効果音発生／タイトルへ

プログラマからひとこと

鶏肉が入ったスキヤキ

【4月7日に生まれて】おっ／　ひさしぶりですね。といっても、だれも覚えていないでしょう。「ジャパニーズビジネスマン」という題名のゲームの作者です。「なんなんだっっ／　この題名は」と頭に血をのぼらせた方なら覚えていたと思います。さて、今回のこの「青赤戦」はぼくが小学生だったころ、黒板のうえでおはじき(ピストルではない)を使ってよくやった遊びを少しひねってみたものです。いかがなものでしょうか？　気の抜けたコーラ、足のないトカゲ、クリープのないコーヒーのように、なにかものたりないといった点があるかもしれませんが、十分に楽しめると思います。また、炭酸の入ったウーロン茶、足のついたヘビ、ドアノブのついた自動ドアのように、なにかよけいなものがあるといった点もあるかもしれませんが、こうであっても十分に楽しめると思います。保証はありませんが、牛肉のかわりに鶏肉(とりにく)が入ったスキヤキていどはいけると思いますよ。さて、今晩の夕食はなんでしょうかねえ？　注：うちはだいじょうぶですよ。

360 パワーメーターの初期化／領土を灰色に／引き分け表示
370 REM文
380 地雷配置サブ
390 演奏終了待ちサブ
400 指定色を灰色に変えるパレット切り換えサブ
410〜430 REM文

プログラム確認用データ

使い方は36ページ

10>150	20> 32	30>182	40> 25
50> 63	60> 7	70> 60	80>223
90>205	100> 92	110>123	120>221
130>228	140>231	150> 86	160> 53
170>194	180>101	190> 74	200>120
210>218	220>238	230> 81	240>104
250>121	260>194	270> 62	280> 71
290>173	300>255	310>249	320> 54
330>157	340> 51	350>198	360>145
370> 78	380>103	390>172	400> 77
410>137	420> 23	430>137	

当選者発表 ●8月号FFBプレゼント当選者 「コンプリート・ガンバスターの本」=〈兵庫県〉川地太郎〈愛媛県〉川上真司〈大阪府〉遠藤吉紀／「イースのTシャツ」=〈三重県〉井上有希〈神奈川県〉長崎宏道／「レナム」=〈大分県〉内藤隆治〈大阪府〉笠師義孝〈熊本県〉高橋俊行／「プログラムコレクション50本・ファンダムライブラリー⑦」=〈岩手県〉三上弘幸〈千葉県〉石橋誠〈長野県〉小野健一〈香川県〉西山智博〈富山県〉伴邦博之

MSX 2/2+ VRAM128K BY MARANODA

FUNCTION

ファンクション

遊び方は31ページにあります

注意 このプログラムでは、行10のところでONERRORGOTOが使用されています。プログラムを打ちこむときは、行10を除く部分が完全に打ちこめるまで、行10は打ちこまないでください。

```
10 ONERRORGOTO260
20 COLOR15,0,0:DEFINTK:OPEN"GRP:"AS#1:SC
REEN7:X2=256:Y2=105:K=30:J=0:F=0:O1=0:O=
0:COLOR=(7,0,3,4):COLOR=(3,3,7,4):GOTO50
30 S=STICK(0):IFINKEY$=CHR$(13)THEN80
40 IFS=0THEN30ELSELINE(X2,0)-(X2,211),0:
LINE(0,Y2)-(511,Y2),0:X2=X2+(S=7)-(S=3)+
(X2>512)-(X2<0):Y2=Y2+(S=1)-(S=5)+(Y2>21
1)-(Y2<0)
50 LINE(X2,0)-(X2,211),15:LINE(0,Y2)-(51
1,Y2),15:GOTO30
60 S=STICK(0):IFINKEY$=CHR$(13)THEN90
70 IFS=0THEN60ELSEPSET(X2+K,Y2),15:K=K+(
S=7)-(S=3)+(K>512-X2)-(K<5)
80 PSET(X2+K,Y2),7:GOTO60
90 F=F+1:I=X2-K*F:IFI>0THEN90ELSEO1=-(K<
24):FORN=ITO505STEPK:PSET(N,Y2),7
100 IFO<>0THENF=F-1:O=O-1:GOTO130
110 IFN<>X2THENLINE(N,0)-(N,211),7
120 PSET(N-10,Y2+1),0:PRINT#1,-F;:F=F-1:
O=O1*INT(1/K*32)
130 NEXTN:F=0:K1=K*.55
140 F=F+1:I=Y2-K1*F:IFI>0THEN140ELSEFORN
=ITO211STEPK1:PSET(X2,N),7
150 IFO<>0THEN:O=O-1:GOTO180
160 IFN<>Y2THENLINE(0,N)-(512,N),7
170 PSET(X2+1,N-3),0:O=O1*INT(1/K1*16):I
FN>Y2+8ORN<Y2-8THENPRINT#1,F;
180 F=F-1:NEXTN:Z=1/K
190 FORX=-X2/K-1TO512/K-X2/KSTEPZ
200   Y=X^2
210 X0=X2+X*K:Y0=Y2-Y*K1:IFY0<0ORY0>211O
RJ=0ORX0<0THENLINE(0,0)-(512,211),0,B
220 IFJ=0THENX3=X0:Y3=Y0
230 LINE(X3,Y3)-(X0,Y0),3:J=1:X3=X0:Y3=Y
0
240 NEXTX:BEEP
250 IFINKEY$=CHR$(13)THENSCREEN0:LIST200
ELSE250
260 J=0:RESUME240
```

変数の意味

グラフィック座標

X0、Y0……グラフ表示位置
X3、Y3……グラフ表示位置保存用
X2、Y2……座標軸の位置

その他の変数

F、I、N、O、O1……目盛りの表示用
J……エラーフラグ
K、K1……1目盛りの大きさ
S……スティック入力用
X、Y……グラフ用関数の値
Z……グラフのX座標増分

プログラム解説

10 エラー発生時の割りこみ先指定
20 初期画面設定/変数初期設定/パレット切り換え
30 スティック入力/リターンキーの入力判定
40 座標軸の消去/座標軸の表示位置計算
50 移動後の座標軸の表示/行30に飛ぶ
60 スティック入力/リターンキーの入力判定
70 点の消去/点の移動
80 移動後の点の表示/行60に飛ぶ
90 いちばん左の目盛り判定/目盛りの表示用ループ開始
100 目盛りの数字が表示できるかの判定
110 マス目の表示
120 目盛りの数字表示
130 目盛り表示ループのくりかえし、終了/1目盛りの大きさをY軸用に設定
140 いちばん上の目盛り判定/目盛りの表示用ループ開始
150 目盛りの数字が表示できるかの判定
160 マス目の表示
170 目盛りの数字表示
180 目盛り表示ループのくりかえし、終了/関数のX方向の増分設定
190 グラフ表示用ループ開始
200 X座標の値によってY座標を計算※ここの式を変えることで、グラフも変わる
210 グラフの座標計算/グラフが画面外になるかエラーがあったときの処理
220 エラーがあったかの判定
230 グラフの表示/エラーフラグの設定/座標の保存
240 グラフ作成ループのくりかえし、終了/効果音
250 リターンキー入力判定⇒入力があれば関数のある部分のリストを表示して終わる
260 エラー処理

プログラマからひとこと

親の信頼を回復

【MARANODA】パソコンを買ったはじめのころはBASICでドラえもんや関数のグラフを画面にかいたりすると、「パソコンはすごい/」なんていう喜びが得られると思う。というわけでこのプログラムはグラフをかくためのプログラムだが、けっこう正確にかけるから勉強にもなる。このプログラムが少しは親の信頼を回復する手助けにもなるはずだ。最後にことわっておくが、このプログラムではドラえもんはかけない(かけたらえらい/)のであしからず。

プログラム確認用データ

使い方は36ページ

```
 10> 33    20> 68    30> 96    40>148
 50>  9    60>156    70>150    80> 69
 90> 70   100>240   110>146   120> 83
130> 73   140> 92   150>237   160>247
170> 62   180> 67   190> 93   200>122
210>176   220>140   230> 71   240> 53
250> 62   260> 32
```

MSX MSX2/2+ RAM16K BY OZO

LEGEND

レジェンド

遊び方は32ページにあります

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,3,0:KEYOFF:WIDTH3
2:DEFINTA-Z:DEFSNGQ,W:FORI=0TO14:READA,A
$:FORV=0TO7:VPOKEA*8+V,VAL("&H"+MID$(A$,
V*2+1,2)):NEXT:NEXT:VDP(2)=11:POKE&HF923
,44:CLS:PRINT"WAIT!"
20 FORI=0TO16:READA:VPOKE8194+I,A:NEXT:S
PRITE$(32)="ﾀﾀ":FORI=48TO90:FORV=0TO1:A=
VPEEK(I*8+5+V):VPOKEI*8+5+V,AOR(A/2):NEX
T:NEXT:FORI=136TO219:A=VPEEK(I):VPOKEI,A
ORA¥2ORA¥4ORA¥8:NEXT:DIMA$(21):FORI=0TO2
1
30 READB$:FORV=1TO8+(I>11)*4+(I>18)*2:M$
=MID$(B$,V,1):IFM$=" "THENM$=CHR$(28)
40 A$(I)=A$(I)+M$:NEXT:NEXT:FORI=2TO10:I
=I-(I=8):POKE&HF923,I*4:CLS:FORV=0TO3:LO
CATE0,13+V*2:PRINTSTRING$(64,128+(V=1)*8
-(V>1)*8);:NEXT:LOCATE7,0:PRINT"—— L E
G E N D ——":LOCATE2,22:PRINT"LIFE ああああ
ああああああああああ  BY OZO":LOCATE0,2
50 PRINTSTRING$(48,136);STRING$(48,136):
FORV=0TO15:FORQ=0TO2:LOCATEV*2,Q+10:PRIN
TA$(19+Q);:NEXT:NEXT:FORV=0TO7:FORQ=0TO6
:LOCATEV*4,Q+8:PRINTA$(12+Q);:NEXT:NEXT:
FORV=0TO3:FORQ=0TO11:LOCATEV*8,Q+5:PRINT
A$(Q);:NEXT:NEXT
60 FORV=0TO11-((IMOD2=1ANDI<>9)ORI=10)*7
-(I=5)*3:B$=MID$(A$(V),1,1):A$(V)=MID$(A
$(V),2,7+(V>11)*4+(I>18)*2)+B$:NEXT:NEXT
:CLEAR:FORI=0TO7:H(I)=I+2-(I>5):NEXT:FOR
I=2TO8:G(I)=(I>5)*8-(I<5)*8:NEXT
70 RESTORE700:FORI=0TO15:B$="":A$(0)="":
A$(1)="":FORJ=0TO1:READA$:FORT=0TO15:A=V
AL("&H"+MID$(A$,T*2+1,2)):B$=B$+CHR$(A):
C$=RIGHT$("0000000"+BIN$(A),8)
80 FORK=8TO1STEP-1:D$=D$+MID$(C$,K,1):NE
XT:A$(J)=A$(J)+CHR$(VAL("&B"+D$)):D$="":
NEXT:NEXT:SPRITE$(I)=B$:SPRITE$(I+16)=A$
(1)+A$(0):NEXT:DIMS(15),F(15),SP(15),LI(
15),CL(15):FORI=1TO15:READS(I),F(I),SP(I
),LI(I),CL(I):NEXT:FORI=0TO4:READM$(I)
90 NEXT:POKE&HF923,44:CLS:E$=CHR$(27)+"Y
":PRINTE$"6# 1990 JUNE OZO'S LAST WORK":
:P$=STRING$(80,128):PRINTE$"# "P$;P$:FOR
I=4TO6:READA$:LOCATE5,I:PRINTA$;:NEXT
100 PRINTE$"2) PUSH SPACE KEY ":GOTO550
110 X=120:Y=112:J=0:ST=0:R=0:H=0:CU=0:GO
SUB480:GOSUB610:ONSTOPGOSUB690:STOPON
120 K=STICK(0)+STICK(1):IFG(K)<>0THENX=X
+G(K):IFK>5THENH=1ELSEH=0
130 IFX<32THENX=32ELSEIFX>192THENX=192
140 K=STRIG(0)+STRIG(1):IFM>0THENX1=X+30
-H*60:Y1=Y+J+30:PUTSPRITE1,(X1,Y1),8,2+H
*16:IFK=M-1THENJ=0:M=2ELSEIFY>111THENY=1
12:M=0:R=0:PUTSPRITE1,(0,209):K=0:GOTO16
0ELSEELSEIFKTHENJ=-13:R=1:M=1ELSE160
150 Y=Y+J:J=J+1:M=1-(J>=0):K=0:IFABS(X1-
S)<30ANDABS(Y1-F)<20THENIFT=15THENK=1ELS
EK=2
160 C=(C+1+CR)MOD8:PUTSPRITE0,(X,Y),8,R+
H*16:VDP(2)=H(C):ONKGOSUB480,460
170 ONTGOSUB210,230,240,250,260,270,270,
290,300,320,330,340,360,380,210
180 PUTSPRITE4,(S,F),CL,SP+HO*16:IFT=12T
HENIFABS(X-S)>32ORY>F+63ORY<F-31THEN120E
LSEELSEIFABS(X-S)>31ORABS(Y-F)>31THEN120
190 IFT=15THENGOSUB480:GOTO120ELSESOUND7
,&H37:SOUND8,16:SOUND12,50:FORI=0TO10:PU
TSPRITE0,(X+RND(1)*16-8,Y+RND(1)*16-8),8
,R+(IMOD2)*16:SOUND6,RND(1)*10+15:SOUND1
3,0:NEXT:X=X+32+(X<S)*64
200 P=P-1:PUTSPRITE3,(51+P*8,177),8,32:I
FP=0THENGOTO530ELSE120
210 S=S+W:IFS<0THENS=0:W=-W:HO=1ELSEIFS>
224THENS=224:HO=0:W=-W
220 RETURN
230 S=S+5+(S>X)*10:HO=-(X>S):RETURN
240 GOSUB210:F=F-JP:JP=JP-3:IFF>112THENF
=112:JP=25:RETURNELSERETURN
250 GOSUB230:F=F-JP:JP=JP-2:IFF>112THENF
=112:JP=20:RETURNELSERETURN
260 GOSUB210:IFF=112THENIFRND(1)<.3THENJ
P=9:F=F-JP:RETURNELSERETURNELSEJP=JP-1:F
=F-JP:IFF>112THENF=112:RETURNELSERETURN
270 IFT=6THENGOSUB210ELSEGOSUB230
280 F=F+V:V=V+2+(F>60)*4:RETURN
290 GOSUB230:F=F+4+(F>Y)*8:RETURN
300 GOSUB210:F=F+V:IFF<16THENF=16:V=-VEL
SEIFF>112THENF=112:V=-V
310 IFRND(1)<.2THENV=-V:RETURNELSERETURN
320 GOSUB210:W=(RND(1)*25+2)*(1+(W<0)*2)
:RETURN
330 GOSUB210:F=F+V:V=V+3:IFF>112THENF=11
2:V=-RND(1)*20-3:RETURNELSERETURN
340 GOSUB230:F=F+V:IFF<16ORF>80THENV=-VE
LSEIFRND(1)<.2THENV=-VELSEIFRND(1)>.92TH
ENS=RND(1)*224:F=RND(1)*64+16
350 PUTSPRITE5,(S,F+32),14,9+HO*16:RETUR
N
360 W=W+1.5+(S>X)*3:V=V+1+(F>Y)*2:S=S+W:
F=F+V:IFS<0ORS>224THENS=-(S>99)*224:W=0E
LSEIFF<16ORF>112THENF=16-(F>99)*96:V=0
370 HO=-(S<X):RETURN
380 V=V+2:F=F-V:GOSUB210:IFF<16THENF=16:
V=-18:RETURNELSERETURN
390 SOUND1,0:FORI=0TO7:GOSUB450:SOUND0,R
ND(1)*16+20:NEXT:SOUND8,0:RETURN
400 SOUND1,1:FORI=50TO0STEP-7:SOUND0,I:G
OSUB450:NEXT:SOUND8,0:RETURN
410 SOUND1,2:FORI=0TO40STEP7:GOSUB450:SO
UND0,I:NEXT:SOUND8,0:RETURN
420 SOUND1,3:FORI=0TO7:GOSUB450:SOUND0,(
IMOD3)*30:NEXT:SOUND8,0:RETURN
430 SOUND1,3:SOUND2,0:SOUND3,1:SOUND9,16
:SOUND12,50:SOUND13,0:FORI=0TO7:GOSUB450
:SOUND0,RND(1)*126:NEXT:SOUND8,0:RETURN
```

次ページへ続く

```
440 SOUND0,0:SOUND3,1:SOUND9,13:FORI=0TO
30STEP5:SOUND2,I*2:SOUND1,(IMOD9)*3:GOSU
B450:NEXT:SOUND8,0:SOUND9,0:RETURN
450 PUTSPRITE4,(S-8+RND(1)*16,F-8+RND(1)
*16),CL,SP+(IMOD2)*16:RETURN
460 SOUND7,&H38:SOUND8,15:ONTGOSUB390,39
0,410,410,390,420,420,400,400,390,430,44
0,410,420,390:S=S+30-H*60
470 PW=PW-1:IFPW<1THENGOSUB510:GOSUB490:
RETURNELSERETURN
480 GOSUB520:P=15:PUTSPRITE4,(0,209)
490 HO=-(RND(1)>.5):S=(1-HO)*224:CU=CU+1
:T=VAL("&H"+MID$(M$(ST),CU,1)):F=112+(T=
12)*32:W=S(T):V=F(T):SP=SP(T):CL=CL(T):P
W=LI(T):IFT=0THENIFST=4THEN620ELSECU=0:S
T=ST+1:GOSUB590:FORI=0TO1500ELSERETURN
500 NEXT:CLS:VDP(2)=12:PRINTE$"*-FLOOR";
ST+1:GOSUB570:FORI=0TO2000:NEXT:VDP(2)=H
(C):GOSUB520:P=15:GOSUB610:GOTO490
510 SOUND7,&H37:SOUND12,50:SOUND8,16:FOR
I=FTO194STEP4:PUTSPRITE4,(S,I),CL,SP+HO*
16:PUTSPRITE2,(S+RND(1)*16-8,I+RND(1)*16
-8),8,11:SOUND6,RND(1)*10+9:SOUND13,0:NE
XT:PUTSPRITE2,(0,209):RETURN
520 SOUND7,&H38:SOUND1,1:FORQ=PTO15STEP.
1:PUTSPRITE3,(Q*8+51,177),8,32:SOUND0,16
0-Q*10:SOUND8,15:NEXT:SOUND8,0:CR=-(STMO
D2=1)*6:RETURN
530 SOUND7,&H37:SOUND12,50:SOUND8,16:FOR
I=YTO192:PUTSPRITE0,(X,I),8,R+H*16:PUTSP
RITE1,(X+RND(1)*16-8,I+RND(1)*16-8),11,1
1:SOUND6,RND(1)*10+9:SOUND13,0:NEXT:PUTS
PRITE1,(0,209):POKE&HF923,H(C)*4
540 PRINTE$"#+ GAME OVER ":FORI=0TO2000:
NEXT:PRINTE$"#+いいいいいいいいいいいい"
550 GOSUB570:VDP(2)=11:PUTSPRITE0,(112,8
0),8,0:FORI=0TO1:I=-(STRIG(0)+STRIG(1)):
NEXT:GOSUB580:FORQ=112TO255STEP.5:PUTSPR
ITE0,(Q,80+(QMOD2)*2),8,0:NEXT
560 PUTSPRITE0,(0,209):FORI=0TO1000:NEXT
:VDP(2)=H(C):CR=0:GOTO110
570 FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:SO
UND7,&H38:PLAY"T200V15O5L8CEG":RETURN
580 SOUND7,&H38:SOUND1,0:PLAY"V15T200O5L
8CEFB4G2","V15T200O4L8FDCE4C2":RETURN
590 POKE&HF923,H(C)*4:PRINTE$"#( FLOOR"S
T"CLEAR!! ":PUTSPRITE1,(0,209):SOUND7,&H
38:PLAY"V15T200O4L8GEB4A4GA2","V15T200O3
L8EDEDG4EF2":FORI=0TO2000:NEXT:SOUND1,2
600 FORI=YTO-33STEP-1:SOUND0,(I*9+320)MO
D200:PUTSPRITE0,(X,I),8,0:SOUND8,15:NEXT
:SOUND8,0:PRINTE$"#(いいいいいいいいいいいいいいいいいい":X
=120:Y=112:J=0:POKE&HF923,48:RETURN
610 PLAY"T200V15O4L8GB4ABAGECE4FG2","T20
0V15O3L8CDGDCDGDCDGDCDGD":Q=(STMOD2=1)::
FORI=-32-Q*287TO120STEP.6+Q*1.2:PUTSPRIT
E0,(I,112),8,-Q*16:NEXT:H=-Q:RETURN
620 FORI=0TO1500:NEXT:GOSUB570:PUTSPRITE
0,(110,112),8,0:SOUND7,&H38:SOUND1,0:FOR
I=0TO112STEP.1:PUTSPRITE1,(255-I,I),9,15
:SOUND0,ABS(250-(I*30)MOD500):SOUND8,15:
NEXT:SOUND8,0:FORI=0TO2:PLAY"V15T200L8O5
CEFB4A4","V15T200L8O4FDECGFG":NEXT
630 PLAY"O6CR8O5AB2","O4FR8AB2":POKE&HF9
23,H(C)*4:PRINTE$"#+ ! THE END ! ":FORI=
0TO2500:NEXT:PRINTE$"#$"STRING$(24,136):
FORI=0TO9998:PUTSPRITE1,(142,95-ABS(5-IM
OD10)),9,31:C=(C-(IMOD3=0))MOD8:VDP(2)=H
(C):I=I-STRIG(0)*9999:NEXT:RETURN550
640 DATA 97,5555555555555555,98,007FFFFF
FFFF7F,99,00FEFFFFFFFFFE,104,55555555555
55555,105,007EFFFFFF7E,112,3E002A2A2A2A2
A2A,113,2A2A2A2A2A2A003E,120
650 DATA 7B7B00BDBD006F,128,DD007700DD00
77,129,FFFFFFFF80808080,130,E1E1E1E37F7F
7F7F,136,B7B7B700B7B7B,137,FFFFFFFFFFFF
FFFF,121,FFFFFFFFFFFFFFFF,145,000008EB08
660 DATA 161,161,177,177,177,177,49,49,4
9,49,241,81,65,81,65,113,161
670 DATA"いううううううい","うううXXううう","ううXXXXうう"
,"c       b","a       a","a       a","a
  a","a       a","a       a","a       a","a
     a","c       b"
680 DATA"yyyx","y♠yy","    i","    h","
h","   h","   i","♥♣"," p"," q"
690 BEEP:SCREEN0:PRINT"STOP !!":END
700 DATA 41C3C7C6E1E7606737331000D0E00000
3,DEB5B575FFE01C807EBE00986763009C
710 DATA 0103070601070007373308030011D180
D,DEB5B575FFE01C807EBE0030C0980E86
720 DATA C070381C0F0703000000000000000000
0,0000000000C0F8F0000000000000000000
730 DATA 1F3F27276E3D00031E0005FE0400000
1,008040C0488C86022BD12150381044EF
740 DATA 0738475F5FBFBFA4A4B55F595F4F300
F,8C728AFADAFDEDEDEDEAFAFAFAF48C70
750 DATA C7615C2E2E2E1C034F722D1E19181CF
E,C10276BAB8B87080F24EB4789818387F
760 DATA 1324494A2AA58ADC16375CC29988473
8,8000F826C03E80FB04601E41E01EC038
770 DATA 0002010305050301020 5F475050000 0
3,F07C8EF05F5CF2CE3CF20B6D7501D8DE
780 DATA 051B3D6C4CEDFB654C5900000018050
7,F0C0383257452D8955856561 19B28818
790 DATA 18000E0107000106040206060C08147
D,146CC01C3658E68C0D1B2211332051F9
800 DATA 073F7F61C1A3A3C7FF78033F00FF000
0,F0FCFEFEFEF2EC8C1CF9F9842EF6201D
810 DATA AE51488BA448444144A8A984839C620
D,3AC422921129490 1324A158402021CE3
820 DATA 3F7F4FDFF8F676600F2FE0070001000
0,0C8498346AD599542A14088400C03077
830 DATA FD3A071A2D2D18273F1F00070300000
0,F8E018DC6C6CDC3CFAE61EF8867E0F03
840 DATA 3C7EFFFFFFFFFFFF7F7F3F3F1F0F070
1,3C7EE7E7FFFBF3F3E2E6C4CCF8F0E080
850 DATA 0F3F7F7F552A3F2B1F005FCE001F7FF
F,00C0E2E66F6FB7B73737536301 01C1E0
860 DATA 9,0,3,3,9,,0,3,5,14,10,10,5,10,
2,,8,5,10,13,11,0,3,14,11,12,0,6,12,10,,
0,6,15,2,,6,4,9,13,16,14,4,9,10,16,0,10,
20,10,16,8,7,30,10,,8,8,40,14,8,0,12,20,
13,14,15,13,25,10,4,0,14,5,8,1211F2211A
870 DATA 1216286F683D,8367876F3648F4E,54
335F67548557B,123456789F344679F94C,"┬♠♠♠
┬┐♠┌┐♠┬┐♠┌┐┬♠┬┐","|♠♠♠H♠♠|♠┬♠H♠♠|└
┤♠|♠|","└┘♠┴┘♠└┘♠┴┘♠┴♠┴♠┴┘"
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自分の座標
X1、Y2……剣の座標
S、F……敵の座標

その他の変数

■自分
G(n)……X座標移動増分
H……向き
J……ジャンプ増分
M……ジャンプフラグ⇒0=していない、1=上昇、2=下降
P……体力
R……スプライト番号

■敵
S(n)、F(n)……X、Y座標増分⇒nは敵の番号、メインではW、Vと省略、以下同様
SP(n)……スプライト番号、SPと省略
LI(n)……体力、PWと省略
CL(n)……色、CLと省略
CU……順番
JP……ジャンプ増分
HO……向き
T……種類

■その他
A、A$、A$(n)、B$、C$、D$、M$、P$……初期設定用
C、CR、H(n)……画面切り換え用
E$……エスケープシーケンス用
I、Q……ループ用⇒J、T、Vはループ用としても使用
K……スティック入力用／あたり判定フラグ
M$(n)……フロアデータ⇒nはフロア数
ST……フロア数

プログラム解説

10〜20　初期設定／キャラクタパターン定義
30〜60　画面作成／変数設定
70〜80　スプライトパターン定義／敵のデータ設定
90〜100　タイトル作成
110　自分の初期データ設定
120〜200　メインルーチン
　120〜130　スティック入力／移動計算
　140　トリガー入力／ジャンプ中かどうかの判定／剣の表示／ジャンプを継続してるかどうか(トリガーを押し続けているか)判定／着地をしたか判定⇒着地をしたら剣を消す／ジャンプしたか判定
　150　ジャンプ時の移動計算／剣が敵に当たっているか判定
　160　自分を表示／画面の切り替え／敵のダメージサブに飛ばす
　170　敵の種類に応じて移動処理ルーチンに飛ばす
　180　敵の表示／敵と自分との当たり判定
　190〜200　ぶつかったのがハートであれば体力回復サブ(行480)へ、敵ならば、自分のキャラを震わせ、パワーを減らす／ゲームオーバー判定
210〜380　敵の移動処理サブ
390〜440　効果音サブ
450〜470　敵のダメージ処理
480　体力回復
490　敵の再出現／フロアクリア判定
500　クリア処理
510　敵がやられたときの処理
520　パワーメーター処理
530〜540　自分がやられたときの処理／ゲームオーバー表示
550〜560　タイトル
570　スプライト消去／効果音
580　効果音
590〜600　フロアクリアデモ
610　フロア開始時のデモ
620〜630　オールクリアデモ
640〜650　キャラクタパターンデータ(行10で読みこみ)
660　キャラクタの色設定データ(行20で読みこみ)
670〜680　画面作成用データ(行30で読みこみ)
690　CTRL+STOP処理
700〜850　スプライトパターンデータ(行70で読みこみ)
860　敵データ、フロアデータ(行80で読みこみ)
870　フロアデータ／タイトルデータ(行90で読みこみ)

■コンティニュー用追加リスト

```
110 X=120:Y=112:J=0:R=0:CU=0:H=0:IFMTHEN
M=0ELSEST=0
115 GOSUB480:GOSUB610:ONSTOPGOSUB690:STO
PON
550 GOSUB570:VDP(2)=11:PUTSPRITE0,(112,8
0),8,0:FORI=0TO1:I=-(STRIG(0)+STRIG(1)):
M=STICK(0)+STICK(1):NEXT:GOSUB580:FORQ=1
12TO255STEP.5:PUTSPRITE0,(Q,80+(QMOD2)*2
),8,0:NEXT
```

■追加リスト用確認データ

110> 73　115> 33　550> 91

それでは、みなさん

【OZO】この作品が最後の作品です。ぼくは高校3年なので、大学入試に向けて勉強をしなければならないからです。BOWRU、SPEEDER、どろぼー、KO・BOY、Fighting Soccer、そしてLEGEND。こんなに多くの採用ありがとうございました。もしかすると、もういちどはじめるかもしれませんが、早くても1年後ぐらいになると思います。それでは、みなさん、さようなら。

補足

プレイしてみればわかるが、このゲームはとてもむずかしい。そこで、クリアできなくてくやしい思いをしている人たちのために(じつは担当者もそうだったりする)、コンティニュー機能をつけてみた。スティックのいずれかの方向を押しながらゲームをスタートすれば、ゲームオーバーになったステージの最初からプレイできる。左下にあるコンティニュー用追加リストに従って変更、追加すればOK。オールクリアを目指せ。

また、行860〜行870にフロアデータがある。これは1文字が1つのキャラに対応していて、1〜9がザコ、A〜Eがボス、Fがハートとなっている。データを自由に変更して(長さの変更も可)オリジナルのフロアを作ってみよう。

プログラム確認用データ

使い方は36ページ

10>103	20>113	30>153	40>106
50> 28	60> 29	70>169	80> 21
90>148	100>105	110>254	120>202
130>196	140>211	150>154	160>251
170>203	180>229	190> 96	200>234
210> 61	220>198	230> 10	240>222
250> 81	260>154	270> 2	280>150
290> 54	300> 27	310>215	320> 61
330> 33	340> 9	350>154	360>110
370> 24	380>223	390>101	400>116
410>229	420>166	430>156	440> 9
450> 98	460> 71	470> 38	480> 12
490> 54	500> 68	510>110	520>214
530>192	540> 17	550>124	560> 93
570>157	580> 85	590>155	600>138
610> 30	620> 0	630>253	640>232
650>206	660> 64	670> 48	680> 9
690>196	700>240	710>152	720> 75
730>206	740>126	750>122	760>222
770> 38	780> 54	790> 13	800> 20
810> 0	820>158	830> 60	840>184
850>217	860>101	870> 27	

MSX 2/2+ VRAM64K BY 山下修

ブッシュ ピック PUSH PICK

遊び方は34ページにあります

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
                  PUSH PICK
   ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
20 COLOR15,1,7:SCREEN5,2,0:OPEN"GRP:"AS#
1:DEFINTA-Z:DIMD0(8,8),D(8,8):OSAMU=RND(
-TIME)
30 GOSUB730:GOSUB540
40 PLAY"S0M4000O5L32CDL16EEEE8GFEDL32CDL
16EEEE8GFEDL32EFL16FFFF8GAGABO6CCL8CCC"
50 FORI=0TO8800:NEXT:TIME=0
60 '●●●●● MAIN ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
70 PUTSPRITE6,(X*16+32,Y*16+40),RND(1)*1
5+1,4:GOSUB200
80 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN110
90 S=STICK(0)+STICK(1):IFS=0THEN70
100 X=X+(S<5)*(S>1)-(S<9)*(S>5):X=X-((X<
0)-(X>8))*9:Y=Y+(S>3)*(S<7)+(S=8ORS<3):Y
=Y-((Y<0)-(Y>8))*9:PLAY"S0M5000O3C64":FO
RI=0TO50:NEXT:GOTO70
110 IFD(X,Y)=0THEN70ELSEPLAY"S0M6000O6L1
6A.A32DF":FORI=0TO1200:NEXT
120 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN120
130 PUTSPRITE6,(X*16+32,Y*16+40),9,4
140 PUTSPRITE7,((X+X(U))*16+32,(Y+Y(U))*
16+40),RND(1)*15+1,4:GOSUB200
150 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENGOSUB230
160 S=STICK(0)+STICK(1):IFS=0THEN140
170 IFS=1ORS=5THENPUTSPRITE7,(0,209):GOT
O70
180 U=U+(S=3)-(S=7):U=U-((U<0)-(U>7))*8:
PLAY"S0M5000O4G64":GOTO140
190 '●●●●● PRINT TIME ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
200 TT=(T-TIME)/100:IFTT=TITHENRETURNELS
ETI=TT
210 PSET(207,47),1:COLOR15:PRINT#1,USING
"##";TI;:IFTI<6THENBEEP:IFTI=0THEN470ELS
ERETURNELSERETURN
220 '●●●●● EXCHANGE MARK ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
230 X0(1)=X+X(U):Y0(1)=Y+Y(U):IFX0(1)<0O
RX0(1)>8ORY0(1)<0ORY0(1)>8THEN130
240 IFD(X0(1),Y0(1))=0THEN130
250 PLAY"S0M8000O5L16GGC.L64DEFG16":X0(0
)=X:Y0(0)=Y:O(0)=D(X,Y):O(1)=D(X0(1),Y0(
1)):FORI=0TO1:COPY(O(1-I)*16,0)-STEP(16,
16),1TO(X0(I)*16+32,Y0(I)*16+40),0:D(X0(
I),Y0(I))=O(1-I):NEXT:FORI=0TO2000:NEXT
260 FORI=6TO7:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
270 '●●●●● SLIDE MARK ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
280 FORI0=0TO1:W=W(I0):V=V(I0):FORI=0TO7
:X1=(4-W)*(V<2)+((V=2)-(V=3))*(I-3)+4:Y1
=(4-W)*(V>1)+((V=0)-(V=1))*(I-3)+4:IFD(X
1,Y1)=0THENNEXT:GOTO310
290 SOUND8,12:SOUND1,I0:FORJ=0TO16STEP2:
SOUND0,I*29+J*3
300 COPY(D(X1,Y1)*16-1,0)-STEP(17,17),1T
O(X1*16+((V=3)-(V=2))*J+31,Y1*16+((V=1)-
(V=0))*J+40),0:NEXT:D(X1-(V=2)+(V=3),Y1-
(V=0)+(V=1))=D(X1,Y1):D(X1,Y1)=0:NEXT
310 NEXT:FORI=0TO1:LINE(64-I,73-I)-(143+
I,152+I),3,B:NEXT:SOUND8,0:GOSUB370:FORI
=0TO3:W(I)=W(I+2):V(I)=V(I+2):NEXT
320 FORI=4TO5:W(I)=INT(RND(1)*5)+2:V(I)=
INT(RND(1)*4):IFD(-W(I)*(V(I)<2)-(V(I)=2
)-(V(I)=3)*7,-W(I)*(V(I)>1)-(V(I)=0)-(V(
I)=1)*7)=0THEN320
330 FORJ=0TO3-(I=5):IFW(J)=W(I)ANDV(J)=V
(I)THEN320ELSENEXT:NEXT
340 GOSUB700:X=X0(1):Y=Y0(1)::TI=T/100:G
OSUB210
350 E=E+1:COLOR15:PSET(36,171),1:PRINT#1
,USING"##";E;:IFE=ELTHENRETURN480ELSETIM
E=0:RETURN70
360 '●●●●● CLEAR の はんてい ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
370 FORI=0TO1:FORJ=2TO6:X2=J+(2-J)*I:Y2=
2+(J-2)*I:C=0
380 FORI0=1TO4:C=C-(D(X2,Y2)=D(X2-I0*(I=
1),Y2-I0*(I=0))):NEXT:IFC=4THENRETURN400
ELSENEXT:NEXT:RETURN
390 '●●●●● CLEAR ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
400 FORI0=-2TO1:LINE(63-(J*16-32)*(I=0)+
I0,72-(J*16-32)*(I=1)+I0)-STEP(I*64-I0*2
+17,81-I0*2-I*64),10-(I0<0)*3,B:NEXT
410 PLAY"S0M5500O5L16CDCDEFEFGFGFEDEDCDC
DEFEFGFGFEDEDEFEFGAGABABAGFGFGAGABO6CO5B
O6CDEFGA8B8O7C8":FORI=0TO11000:NEXT
420 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN420
430 FORI=0TO8:FORJ=0TO8:D0(I,J)=0:NEXT:N
EXT
440 R=R+1:F=F+R*300-(30-E)*10*(E<30):T=T
-2000:T=T-(T<0)*(599-T):TI=T/100
450 EM=EM+(E<EM)*(EM-E):E=0:EL=50-10*R:E
L=EL-(EL<10)*(10-EL)
460 FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:LI
NE(15,72)-(192,153),1,BF:LINE(63,24)-(14
4,200),1,BF:GOSUB600:RETURN40
470 '●●●●● GAME OVER ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
480 FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
490 LINE(0,80)-(252,144),14,BF,XOR:LINE(
46,90)-(198,136),1,BF:COLOR10:PSET(64,94
),1:PRINT#1," GAME OVER ":PSET(88,110),1
:COLOR15:PRINT#1," SCORE";F:H=H+(F>H)*(H
-F):PSET(96,126),1:PRINT#1," MAX";H
500 PLAY"S0M10000O3L3AA4A8A.FF4F8F.DD4D8
D.O2AA4A8O3D."
510 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN510
520 FORI=0TO8:FORJ=0TO8:D0(I,J)=0:NEXT:N
EXT:FORI=0TO13:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:C
LS:GOSUB540:RETURN40
530 '●●●●● MAKE SCREEN ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
```

```
540 X=4:Y=4:U=0:E=0:F=0:R=0:EM=20:EL=50:
TI=70:T=7099
550 PAINT(0,0),7:FORI=0TO212STEP4:LINE(0
,I)-(256,212-I),9:NEXT:FORI=0TO256STEP4:
LINE(I,0)-(256-I,212),10:NEXT:LINE(15,72
)-(192,153),1,BF:LINE(63,24)-(144,200),1
,BF
560 LINE(8,16)-(60,45),1,BF:COLOR10:FORI
=0TO1:FORJ=0TO3:D$=D$(I*4+J):PSET(J*10-I
*10+20,I*14+18):DRAW"S8XD$;":NEXT:NEXT
570 LINE(198,62)-(238,200),1,BF:FORI=0TO
2:FORJ=0TO1:PUTSPRITE8+I*2+J,(206,I*48+J
*16+68),I*4+J*2+5,1:PSET(223,I*48+J*16+7
6),1:COLORI*4+J*2+5:PRINT#1,USING"#";I*2
+J+1:NEXT:NEXT
580 COLOR15:FORI=0TO1:PSET(199,106+I*48)
,1:PRINT#1,USING"NEXT#";I+1:NEXT
590 LINE(182,16)-(238,40),1,BF:LINE(8,16
0)-(56,200),1,BF:LINE(160,44)-(238,56),1
,BF
600 PSET(192,20),1:COLOR9:PRINT#1,"SCORE
":PSET(192,30),1:COLOR10:PRINT#1,USING"#
####";F
610 PSET(12,163),1:COLOR3:PRINT#1,"STEP"
;:PSET(12,181),1:PRINT#1,"MIN";
620 COLOR15:PSET(12,171),1:PRINT#1,USING
"##>##";EL;E;:PSET(12,189),1:PRINT#1,USI
NG"#####";EM
630 PSET(167,47),1:COLOR12:PRINT#1,"TIME
";:COLOR15:PRINT#1,USING" ##";TI;
640 A=1:FORI=2TO6:B=INT(RND(1)*3):FORJ=B
TOB+6:D0(J,I)=AMOD6+1:A=A+1:NEXT:NEXT:FO
RI=2TO6:B=INT(RND(1)*3):FORJ=0TO1:D0(I,J
+B-((B>1)OR((B=1)AND(J=1)))*5)=AMOD6+1:A
=A+1:NEXT:NEXT
650 A=(RND(1)<.5):FORI=0TO8:FORJ=0TO8:D(
I,J)=D0(J+(J-I)*A,I+(I-J)*A):NEXT:NEXT
660 FORI=0TO8:FORJ=0TO8:IFD(I,J)=0THEN67
0ELSECOPY(D(I,J)*16,0)-STEP(16,16),1TO(I
*16+32,J*16+40),0
670 NEXTJ,I:FORI=0TO1:LINE(64-I,73-I)-(1
43+I,152+I),2,B:NEXT:FORI=0TO5
680 W(I)=INT(RND(1)*5)+2:V(I)=INT(RND(1)
*4):IFD(-W(I)*(V(I)<2)-(V(I)=2)-(V(I)=3)
*7,-W(I)*(V(I)>1)-(V(I)=0)-(V(I)=1)*7)=0
THEN680
690 FORJ=0TOI-1:IFW(I)=W(J)ANDV(I)=V(J)A
NDI>0THEN680ELSENEXTJ,I
700 FORI=0TO5:PUTSPRITEI,((-W(I)*(V(I)<2
)+(V(I)=2)-(V(I)=3)*9)*16+32,(-W(I)*(V(I
)>1)+(V(I)=0)-(V(I)=1)*9)*16+40),I*2+5,V
(I):NEXT
710 RETURN
720 '●●●●● READ DATA & TITLE ETC ◆◆◆◆◆◆
730 FORI=0TO4:READA$:B$="":FORJ=0TO31:B$
=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEX
T:SPRITE$(I)=B$:NEXT
740 FORI=0TO7:READX(I),Y(I):NEXT:FORI=0T
O7:READD$(I):NEXT:CLS:DRAW"S40"
750 SETPAGE0,1:CLS:FORJ=0TO1:FORI=0TO3:C
OLORI+J*4+5:PSET(I*42-J*32+64,J*56+40):D
$=D$(I+J*4):DRAW"XD$;":PAINT(I*42-J*32+6
6,J*56+41):NEXT:NEXT:PSET(96,160),1:COLO
R15:PRINT#1,"HIT SPACE":SETPAGE1,0
760 A=A+1:A=AMOD3:FORI=5TO12:IFSTRIG(0)+
STRIG(1)THENDRAW"S0":GOTO780
770 COLOR=(I,((I+A)MOD3-1)^2*7,(1-((I+A+
1)MOD3-1)^2)*7,(1-((I+A)MOD3-1)^2)*7):NE
XT:GOTO760
780 CLS:SETPAGE0,1:CLS:COLOR=NEW:FORI=1T
O6:LINE(I*16+1,2)-STEP(13,13),15,BF:READ
A:COLORA:PSET(I*16+6,5):DRAW"G2D3F2R3E2U
3H2L3":PAINT(I*16+6,9):READA,A$:COLORA:P
SET(I*16+13,3):DRAW"XA$;":PAINT(I*16+12,
5+(I=2)):NEXT:SETPAGE0,0:RETURN
790 '●●●●● DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
800 DATA0000161309090101391D0F0703010000
00003464C8C8C0C0CEDCF8F0E0C08000
810 DATA000103070F1F3B7303031313262C0000
000080C0E0F0B89C8080909 0C8680000
820 DATA0000300C20301F0F1F30200C30000000
0080C0E07038FCFEFC3870E0C0800000
830 DATA0000010307 0E1C3F7F3F1C0E07030100
0000000C30040CF8F0F80C04300C0000
840 DATAAA5580408041824484428140 8040AA55
AA550201028142212241820102 01AA55
850 DATA-1,-2,-2,-1,-2,1,-1,2,1,2,2,1,2,
-1,1,-2
860 DATAG5R1E4R2G1L2G1R3E3L4,G5R4E5L1G4L
2E4L1,G3R3G1L3G1R4E3L3E1R3E1L4,G5R1E2R2G
2R1E5L1G2L2E2L1
870 DATAF5R1H4R2F1L2F1R3H3L4,F1R1F3L1F1R
4H1L1H3R1H1L4,F5R4H1L3H3R3H1L4,F5R1H2R2F
2R1H3L2U2L1D2H2L1
880 DATA7,10,D2G3D1F3D2L1H4L1G4L1U2E3U1H
3U2R1F4R1E4R1,2,4,D2L4D7R4D2L11U2R4U7L4U
2R11
890 DATA5,6,D11H4L3G4U11F4R3E4,7,9,G11R1
1U11L11D11
900 DATA9,12,D9H3L1G5H2E5U1H3R9,11,13,D1
1L11U11R6D2L4D7R7U9R2
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……枠の座標⇒×16して使用

その他の変数

A、B……パネル設定用
A$、B$……データ読みこみ用
C……クリア判定用
D(n, m)……n, mで表される座標にあるパネルの状態
D0(n, m)……上と同様だがパネル設定時のみ使用
D$、D$(n)……タイトル描画データ読みこみ用⇒nはデータ番号
E……ステップ数
EL……制限ステップ数
EM……最小ステップ数
F……スコア
H……ハイスコア
I、I0、J……ループ用
O(n)……入れ換えるパネルの種類⇒nは0＝最初に選んだパネル、1＝交換するパネル
OSAMU……乱数初期化用
R……クリア回数
S……スティック入力用
T……制限タイム
TI……残りタイム
TT……タイム表示判定用
V、V(n)……矢印の向き⇒nは矢印の番号、下も同様
W、W(n)……矢印の位置
X(n)、Y(n)……桂馬飛びの関係をつくるための座標移動増分
X0(n)、Y0(n)……入れ換えるパネルの座標
X1、Y1……移動するパネルの座標

X2、Y2……それぞれの列(縦5×横5)の始めのパネルの座標

プログラム解説

10　REM文
20〜30　初期設定
40〜50　効果音
60　REM文
70〜110　1個目の入れ換えるパネルの決定
　70　カーソル表示／タイム表示サブ(行200)へ
　80　パネルが決定された(トリガーが押された)かどうか
　90　スティック入力
　100　座標計算／効果音／行70へもどる
　110　パネルがあるかどうか判定／効果音
120〜180　2個目の入れ換えるパネルの決定
　120　トリガーがはなされるのを待つ⇒連続入力防止
　130　カーソル位置決定表示
　140　サブカーソル表示／タイム表示サブへ
　150　パネルが決定されたかどうか
　160　スティック入力
　170　スティックの上または下が押されたときは行70にもどる
　180　座標計算／効果音／行140にもどる
190　REM文
200〜210　タイム計算、表示／タイムオーバー判定
220　REM文
230〜260　パネルの入れ換え
270　REM文
280〜300　パネルの移動
310〜330　矢印の変更
340〜350　タイム、ステップ計算／ステップオーバー判定
360　REM文
370〜380　ステージクリア判定
390　REM文
400〜420　クリア処理
430〜460　タイム、ステップ変更／画面クリア
470　REM文
480〜500　ゲームオーバー
510〜520　リプレイ
530　REM文
540　変数設定
550〜630　画面作成
640〜670　パネルの設定、表示
680〜710　矢印の設定、表示
720　REM文
730　スプライトパターン定義
740　データ設定
750〜770　タイトル表示
780　画面枠表示
790　REM文
800〜840　スプライトパターンデータ(行730で読みこみ)
850　桂馬飛びの関係をつくるためのデータ(行740で読みこみ)
860〜870　タイトルデータ(行740で読みこみ)
880〜900　パネルデータ(行780で読みこみ)

からくちの補足

作者の希望もあり、からくちの補足を書くことにする。

このゲーム、オリジナルのバージョンでは、メインループを1回とおるたびにタイムを減らしていた(相対的タイムカウンタ)。よって、メインでの処理にかかる時間によって、ゲームでのタイムの減り方にバラツキがでてくる。例えば、このゲームでの「100秒」は、スティックを押し(カーソルを動かし)続けていると実際の時間の 200秒、まったく押さないでいると70秒で0になった。この時間の減りぐあいの不均等は、タイム制限のあるパズルゲームとしては致命的なので、掲載バージョンではMSXの内部時計を利用した、絶対的なタイムカウンタに変更させてもらった。

また、このプログラムに限ったことではないのだが、FOR〜NEXTの二重ループで、NEXTA, Bとなっている部分を見かけた。上の直しのついでに、これもすべてNEXT：NEXTに直しておいた。というのは、NEXTのあとに変数名を入れるとスピードが遅くなるからだ。長いプログラムになってくると、最初のデータ設定の量が多くなりがちだ。つまり、RUNしてからゲームがはじまるまでに時間がかかるようになる。そこで、ユーザーのために、少しでも待ち時間を少なくするような配慮をしてほしいものだ。

また、この作者だけのことではないが、プログラム中で論理式がやたらに目につく。カン違いをしている人もいるかもしれないので、声を大にしていっておくと、論理式はスピードがとってもおそい。よくＩＦ文がおそいといわれるが、それを上回るおそさだ。論理式のメリットは、判断の結果にかかわらず、あとにステートメントを続けることができるという１点のみで、リストを短くするのには有効だが、もしリストに余裕があるのなら、別な命令を使ったほうがよい(とくにメインルーチンでは使わないのが賢明)。

たとえば、行100のような移動計算の場合、スティック関数の値に対応するX、Y座標増分の配列変数を使うほうがスマートだし、処理速度もはやくなる。

だーーっ!!

プログラマからひとこと

よしなしごとをそこはかとなくかく③

【山下修】▷▷▷今これを書いているときは夏休みで、ちょうど両親の田舎(いなか)の松本市から帰ってきたところである。そこは松本市のなかでもド田舎だが、水が綺麗(きれい)だった。食物がうまかった(米は毎日自分の家で作っているコシヒカリだそうだ)。トンボやカエルがたくさんいた。人が温かかった。私は東京へ出てきて１年半になるが、まさに両極端であった。▷▷▷コナミのソリッドスネークを１週間で終わらせた。というより、ふつうにやっていたら１週間で終わってしまった(なにも本を見ずに)。もっと長く遊べるものと思っていた。内容はというと、私は前作をもっていないのでわかりにくいところがあったが、つねにスリルがあって最近の作品のなかでは中の上くらいだと思う。▷▷▷旭富士よくやった／　マンネリ化した千代の富士時代にトドメを刺すんだ。▷▷▷このゲームはコツをつかめばわりと楽にクリアできるでしょう。

プログラム確認用データ

使い方は36ページ

10>162	20> 20	30> 42	40> 68
50>165	60>156	70>239	80>162
90>136	100> 8	110> 41	120>172
130>172	140>240	150>133	160>114
170>141	180> 53	190> 4	200>158
210>171	220>156	230>181	240> 56
250> 20	260> 39	270> 36	280>193
290> 15	300>231	310> 31	320> 30
330>132	340>244	350> 71	360>167
370>230	380> 55	390>117	400>133
410>211	420>221	430> 1	440>159
450>131	460>127	470> 69	480>247
490> 59	500>244	510>235	520> 66
530>236	540>146	550>224	560>126
570>127	580> 60	590>240	600>201
610>169	620>178	630>111	640>226
650>157	660>250	670>242	680> 87
690> 11	700>235	710>198	720>124
730>142	740>125	750> 76	760>142
770>247	780> 67	790> 66	800>237
810>126	820> 19	830> 30	840>185
850>252	860>180	870> 98	880> 79
890>189	900> 81		

MSX MSX2/2+ RAM32K BY やすし

かに道楽

遊び方は22ページにあります

注意 このプログラムはマシンを使用しているのでかならずRUNするまえにセーブしてください。またプログラムをとちゅうで止めたときはF1キーを押せばBGMが止まります。

```
10 CLEAR2000,&HC700:COLOR,,1:SCREEN1,2,0
:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:DIMS$(16),X(16
),Y(16),S(16),B(16),C$(9),M$(2):DEFFNA(A
,B)=VAL("&H"+MID$(A$,A*B+1,B)):KEY1,CHR$
(12)+"U=USR4(0)"+CHR$(13):E$=CHR$(27)
20 A=&HD000:V=1416:A$="13D08BD0BBD0CCD0B
CD1":FORI=0TO13:POKE-3174+I,FNA(I,2):NEX
T:FORI=0TO10:READA$:FORJ=0TOLEN(A$)¥2-1:
POKEA,FNA(J,2):A=A+1:NEXTJ,I:U=USR(0)
30 PRINTE$"Y*%PLEASE WAIT A MINUTE !!":A
=14336:FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TOLEN(A$)¥
2-1:VPOKEA,FNA(J,2):A=A+1:NEXTJ,I:FORI=0
TO7:READA$:FORJ=0TOLEN(A$)¥2-1
40 A=FNA(J,2):VPOKEV,A:VPOKEV+2048,A:VPO
KEV+4096,A:V=V+1:NEXT:IFI=3THENV=9608
50 NEXT:FORI=1TO16:READS$(I),X(I),Y(I),S
(I),B(I):NEXT:FORI=0TO2:READM$(I):NEXT
60 O#=3421:C=&HC700:FORI=0TO167STEP2:POK
EC+I+1,O#¥256:POKEC+I,O#AND255:O#=O#/1.0
5946:NEXT:A$="CCCCCDDDDAABCDEEFF99AABBCC
D9AABCDEEE89ABCDEFFABCCDDCCB789ABCDEEAAB
BCDEEF00000000EAABBCDEEF":FORI=0TO89:POK
E&HCF00+I,FNA(I,1):NEXT:A=&HC7A9
70 FORI=0TO17:READA$:FORJ=0TOLEN(A$)-1:P
OKEA,ASC(MID$(A$,J+1,1)):A=A+1:NEXTJ,I
80 FORI=0TO9:C$(I)="":FORJ=0TO1:C$(I)=C$
(I)+MID$("アウイエオキカクケサコシソチタツテナトニヌヌヌヌネネネネヌヌ
スセネキカネ     ",I*4+J*2+1,2)+CHR$(31)+STRING
$(2,29):NEXTJ,I:ST=1:SS=1
90 'TITLE ――――――――――――――――――――
100 A$="913F04121121315744441113111532622
15111342121111221411131114142121211121
4144211121421417142111211121811111241211
21121712111214F0D":U=USR2(199):U=USR4(6)
:LOCATE13,4:FORI=1TOLEN(A$):PRINTSTRING$
(FNA(I-1,1),28+(IMOD2)*172);:NEXT:B=0
110 LOCATE2,2:PRINT"PROGRAMEDヌBYヌYASUSHI
.Tヌヌ1990"E$"Y2)ネGAMEヌSTART"E$"Y4)ネCONTIN
UE"E$"Y35STAGE-":H=5
120 S=STICK(0):IFSTHENGOSUB560:IFS=5ORS=
1THENG=1XORGELSESS=SS+(S=7)-(S=3):SS=SS*
-(SS>0ANDSS<13)-(SS<1)*12+SS¥13
130 PRINTE$"Y3;"USING"##";SS:POKE&HD010,
B*4:U=USR1(1553+G*2):B=1XORB:FORI=0TO120
:NEXT:IFSTRIG(0)=0THEN120ELSECLS:U=USR1(
-4):ST=ST*-(G=1)-SS*(G<>1):U=USR4(0):PLA
Y"V15O5L32CEGO6CG2":A=0
140 'MESSAGE PRINT ――――――――――――――
150 IFH=0THEN100ELSEPOKE&HD134,9+(H=1)*3
:FORI=0TO999:NEXT:PRINTE$"Y7?"SPC(255)SP
C(104)"PLAY STAGE"ST"!!"SPC(55)M$(A)SPC(
255)SPC(70):FORI=0TO1500:NEXT
160 PRINTSPC(255)SPC(130):GOSUB520:PRINT
E$"Y7!"USING" STAGE ## : FISH##  CHANCE
##";ST;S(ST);H;:U=USR4(B(ST)):X=X(ST):Y=
Y(ST):N=0:JC=0:T=S(ST)
170 'MAIN PROGRAM ――――――――――――――
180 IFJC=0THENA=X:B=Y+1:GOSUB500:IFV<0TH
ENY=B:N=8:FORI=0TO45:NEXT:GOTO220
190 S=STICK(0):IFSTHENA=X+(X>0ANDS=7)-(S
=3ANDX<30):IFA<>XTHENB=Y:N=4XORN*-(N<8):
GOSUB500:IFV<0THENGOSUB580:X=A:JC=0:GOTO
220ELSEN=8ELSEN=8ELSEN=8
200 IFJCTHENJC=JC-1:IFJCTHENA=X:B=Y-1:GO
SUB500:IFV<0THENY=B:FORI=0TO93-JC*4:NEXT
:GOTO220ELSEJC=0:GOTO220ELSE240
210 IFSTRIG(0)ANDSTICK(0)=0THENIFVPEEK(6
208+Y*32+X)=185THENGOSUB510:GOTO240ELSEA
=X:B=Y+2:GOSUB500:IFV>-1ANDJC=0THENGOSUB
560:JC=3:POKE&HD010,8:U=USR1(X*256+Y):GO
TO240
220 POKE&HD010,N:U=USR1(X*256+Y)
230 IF(X+Y)MOD2=0ANDSTRIG(0)THENS=STICK(
0):IFSTHENXZ=((S=7)-(S=3))*2:YZ=((S<3ORS
=8)-(S>3ANDS<7))*2:IFXZ+YZTHENA=X+XZ:B=Y
+YZ:V=VPEEK(6144+B*32+A):IFV=181ORV=185O
RV=191ORV=195THENIFVPEEK(6144+(B+YZ)*32+
A+XZ)=200THENGOSUB490ELSEGOSUB450
240 IFPEEK(-1044)AND4THEN180ELSE410
250 'STAGE CLEAR ――――――――――――――
260 U=USR4(0):FORII=4TO15:COLOR,,II:GOSU
B570:NEXT:COLOR,,1:FORI=0TO2000:NEXT
270 C=C+1:Y=(B<>20):N=4XORN:PRINTE$"Y7
":A=A+((A<15)-(A>15))*(B=20):B=B-Y:POKE&
HD010,(N-(8-N)*(B<20ORA=15)):U=USR1(A*25
6+B):IFB=20ANDA<>15THENGOSUB580
280 IFA<>15ORB<20ORC<23THEN270
290 PRINTE$"Y7(STAGE"ST"CLEAR !!"SPC(255
)SPC(130):FORI=0TO800:NEXT
300 FORI=0TO19:A=IMOD4:POKE&HD010,8:U=US
R1(3860-A-(A=3)*2):IFA=0THENGOSUB560
310 FORJ=0TO50:NEXTJ,I:FORI=15TO31:POKE&
HD010,(IMOD2)*4:U=USR1(I*256+20):N=4XORN
:GOSUB580:FORJ=0TO50:NEXTJ,I:U=USR1(-4):
ST=ST+1:H=H+3:A=0:IFST<16THEN150ELSECLS
320 'ENDING ――――――――――――――――――
330 RESTORE1240:POKE&HD134,9:FORI=0TO150
00:NEXT:U=USR4(1):FORI=0TO9999:NEXT:WIDT
H20:PRINTE$"Y% ":POKE&HD010,8:COLOR,,4
340 U=USR1(773):GOSUB390:U=USR4(0):FORI=
0TO3000:NEXT:SOUND6,31:SOUND7,55:SOUND8,
16:FORI=0TO15:SOUND12,10-(I=15)*20:SOUND
13,0:COLOR,,(IMOD2)*8:FORJ=0TO45:NEXTJ,I
:COLOR,,1:U=USR1(-4):CLS:PRINTE$"Y% "
350 FORI=0TO15000:NEXT:SOUND7,62:GOSUB39
0:READA$,B$:WIDTH32:PRINTE$"Y% "A$B$
360 FORI=0TO4000:NEXT:PUTSPRITE0,(188,70
),8,2:PUTSPRITE1,(188,70),8,5:FORI=0TO20
00:NEXT:PRINTE$"Y0$";:GOSUB390:U=USR4(11
):FORI=0TO1:FORJ=0TO11500:NEXTJ,I:CLS
370 U=USR1(-4):C$(5)="":C$(1)=C$(8):GOSU
B520:X=8:FORY=0TO18:U=USR1(2048+Y):IFY=4
ORY=10ORY=14THENC$(5)=C$(1-(Y=14)*8):V=1
81:XZ=2*(Y<>14):YZ=2*-(Y=14):GOSUB450
```

次ページへ続く

```
380 FORJ=0TO90:NEXTJ,Y:PRINTE$"Y$4"C$(5)
E$"Y3+";:GOSUB390:PRINTE$"Y4,";:GOSUB390
:PRINTE$"Y57";:GOSUB390:PRINTE$"Y!&";:GO
SUB390:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:U=
USR1(-4):U=USR4(0):GOTO80
390 READA$:FORI=1TOLEN(A$):A=ASC(MID$(A$
,I,1))-1:A=A-(A=60)*83-(A=61)*98-(A=62)*
191:PRINTCHR$(A);:IFA<>32ANDA<>144THENN=
0:GOSUB580:FORJ=0TO99:NEXTJ,IELSEFORJ=0T
O600+(A=144)*450:NEXTJ,I:RETURN
400 'GIVE UP & GAME OVER ──────────
410 U=USR4(0):Y=Y-2:U=USR1(X*256+Y):GOSU
B560:FORI=0TO1500:NEXT:A=39:SOUND1,0:SOU
ND8,14:FORI=YTO24:U=USR1(X*256+I):FORJ=0
TO7:SOUND0,A:A=A+1:NEXTJ,I:SOUND12,100:S
OUND6,16:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND13,0
420 FORI=0TO3000:NEXT:H=H-1:IFH=0THEN430
ELSEIFH=1THENA=1:GOTO150ELSEA=2:GOTO150
430 SOUND6,31:FORI=0TO1:SOUND12,10+I*120
:SOUND13,0:FORJ=0TO99:NEXTJ,I:PRINTE$"Y*
%ꓤꓤGꓤAꓤMꓤEꓤꓤꓤOꓤVꓤEꓤRꓤꓤ":FORI=0TO1:I=-ST
RIG(0):NEXT:G=1:POKE&HD134,9:GOTO100
440 'BLOCK MOVE SUB etc. ──────────
450 D=V¥4-44:C=1:POKE&HD010,8:U=USR1(X*2
56+Y):A=X+XZ:B=Y+YZ:JC=JC*-(YZ>-1)
460 SOUND0,9+A+B:SOUND8,13:A=A+XZ:B=B+YZ
:GOSUB480:IFFTHENLOCATEA-XZ,B-YZ:PRINTC$
(5):LOCATEA,B:PRINTC$(D):GOTO460ELSEIFV=
191ORV=195THEN470ELSE550
470 SWAPXZ,YZ:E=(V=191)-(V=195):XZ=XZ*E:
YZ=YZ*E:A=A+XZ:B=B+YZ:GOSUB480:IFFTHENLO
CATEA-XZ-YZ*E,B-YZ-XZ*E:PRINTC$(5):GOSUB
540:LOCATEA,B:PRINTC$(D):GOTO460ELSE550
480 V=VPEEK(6144+B*32+A):IF(V=199ORV=32)
ANDA>-1ANDA<31ANDB>-1ANDB<21ANDNOT(A=XAN
DB=Y)THENF=1:RETURNELSEF=0:RETURN
490 IFA+XZ>-1ANDA+XZ<31ANDB+YZ>-1THENLOC
ATEA,B:PRINTC$(5):GOTO590ELSEGOTO550
500 V=USR3(A+B*32):V=V*-(B>-1ANDB<21):IF
V>-2THENRETURNELSEIFV=-2THENU=USR1(A*256
+B):LOCATEA,B:PRINTC$(5):T=T-1:PRINTE$"Y
71"USING"##";T;:GOSUB570:IFT=0THENC=0:N=
0:RETURN260ELSERETURNELSERETURN
510 POKE&HD010,8:LOCATEX,Y+2:PRINTC$(7):
U=USR1(X*256+Y+1):GOSUB600:FORI=0TO100:N
EXT:LOCATEX,Y+2:PRINTC$(2):U=USR1(X*256+
Y):GOSUB560:JC=20:RETURN
520 FORI=0TO10:PRINTE$"Y7? ":FORJ=0TO7:A
=ASC(MID$(S$(ST),I*8+J+1))+1:LOCATEJ*4,2
1:PRINTC$(A¥8-8);:LOCATEJ*4+2,21:PRINTC$
(AMOD8);:NEXTJ,I:PRINTE$"Y7? ";:RETURN
530 'SOUND SUB ──────────
540 SOUND8,15:FORI=0TO2:SOUND1,IMOD2:FOR
J=0TO25:SOUND0,250-J*10:NEXTJ,I:SOUND8,0
:RETURN
550 SOUND8,15:SOUND1,0:FORI=0TO15:SOUND0
,I^2:NEXT
560 SOUND1,0:SOUND8,15:FORII=0TO10:SOUND
0,250-II*25:NEXT:SOUND8,0:RETURN
570 SOUND1,0:SOUND8,15:FORJ=0TO10:SOUND0
,200+J+(J>3)*100:NEXT:SOUND8,0:RETURN
580 SOUND0,50+N*13:SOUND8,13:FORII=0TO5:
NEXT:SOUND8,0:RETURN
590 SOUND1,0:SOUND8,15:FORI=0TO7:SOUND0,
250-I*10+(I>3)*150:NEXT:SOUND8,0:RETURN
600 SOUND1,1:SOUND8,15:FORI=0TO30:SOUND0
,I*4:NEXT:RETURN
610 'MACHINE LANGUAGE DATA ──────────
620 DATA 2030B0F0B0A090805070E0F0B0A0908
0000F0E210000CD4A0047CB38B0F57DE60FCB3FF
E043802D604FE032809C1CB383CFE0320F9C5F1
630 DATA CD4D0023CB5428D7CD7E00010010210
000110008CD4A0019CD4D00ED52230B78B120F12
100207CE60FFE012801FE09200A7DFED0300511
640 DATA 00D018041108D07DE60FFE083802D60
8835F1ACD4D00233E38BC20D3C92AF8F7292929E
B3A10D021001B0111D0087B3DCD4D00237ACD4D
650 DATA 002308CD4D0023080ACD4D0023CB5DC
00308C60C18E023237E21001801000 3C35600C7B
1B2B3B42AF8F71100181906 04CD4A00D9010500
660 DATA 21C7D0EDB1C0D978FE032004111E001
92310E6D921FFFFAFB920012B22F8F7C9F33E07C
D9600E624FE2428232ABAD11100002B2B7EFE60
670 DATA 380CCB0F38051150CF18031147CF2AB
8D1195E3E0ACD930021B8D1352802FBC936092AB
AD1110000AFED5220062100002 2BAD13E07CD96
680 DATA 004FCBE9CBD12ABAD106027EFE20282
6FE60380CCBA9CBD15F3E06CD93001804CB91CBE
9CB40280E1E103E09CD93001E003E0DCD930023
690 DATA CB0110D0CB09CB09593E07CD93002B2
B06027EFE2028185F1600EB29EBE521ECC619788
75ECD93003C235ECD9300E12310E022BAD1FBC9
700 DATA 01000000F3CD90003AF8F7FE0020043
EC918023EC3329FFD1EFE3E07CD930021FCD022A
0FD2AF8F729E5D129191113D2191111D20604EB
710 DATA C546234E233E02F51A13020BF13D20F
7C110ED2AF8F7115CD2195E3E0CCD9300FBC9D1B
BD142D10DD13AC7A9C7E9CEFFC869C879CF08C8
720 DATA F9C909CF08C989C9B3CF11CA2BCA3FC
F1ACA8FCA97CF23CB37CB4FCEFFCBAFCBAFCF2CC
C0FCC2FCF35CD2FCD3FCF3ECDBFCDFFCF23CEFF5
0321E2864506496C86E1E30
730 'SPRITE DATA ──────────
740 DATA 000000233B3A3B11000101010000000
00000006068 2E6642ECF0F6FEF2CA2A00000000
616340602010303030100000000000000C0DC5EDC
750 DATA 88C8F8E0F8CC2CA8A80000000606746
60201030303030100000000000C0C05CCC84D8E0E
CFEF2CA2A2A2060E0C0C0C0C060131E061E3334
760 DATA 1515000000060301010000000000000C
000000000000060C0C0E040360C6C7C4E5354000 40
60707030103060000000000000000000000060C0
770 DATA 80804036 0C6CFC9CA6ABA80000000C0
6020200000000000000008000
780 'CHARACTER DATA ──────────
790 DATA 2C66071F3F7F7FBFFFF1F97F7F3F1F0
760E080E0F0FBF8F8FCFCF8F8FBF0F8187FF5EAD
4A0C0A0C0A0C0A0C0A0A0FF7FFE55AA03070B07
800 DATA 0B070B070B17ABFFFE7FC07F013F7F7
FC0C07F013F7F7FC07FFEFCFEFEFC80FE0303FEF
EFC80FE03FEC07F7FC07F7FC07F03FEFE03FEFE
810 DATA 03FE800307010 12163FE6020000000 0
301800180C000000004067FC6848080E0C081800
00300000002060FE632101010 7038181C0E08080
820 DATA 84C67F0604000000C080012C66C3800
1C366347EAB5FFE7FFEF56AEEEEEE00EEEEEE001
83060C08103060C3C7EFFFFFFFF7E3C181818181
8181818FEFEFEFE00AA55AAAAAAAAAAAAAAAAAA
830 DATA 405060608085809090 9B9B94F0F5E0E
0B0B060606080 8B8B9B9B9BFBF4F0E4B0F0F7F7F
7F7F7F7F7F7F7F7F7F7F7575740F0F7F757575757
840 DATA 57575757575757574050575040404 05
0575750404040505750 70F7704040407 07F7F704
04040707F7057505057505057507F70707F7070
850 DATA 7F7E0C0202030303030F0F0F0F0F0F0
B0B0E0E0B0B0F0F0F0F0F0F0303030302020C0C0
20203030303030F0F0F0F0B0B0E0E0B0B0F0F
```

```
860 DATA 0F0F030303030303020 2020C405040704
0505070F0EFEFE0EFE0E0E0F1E1E111F1E1E1117
57575757575757534342424C4F4B4A4242424242
4242424F1F1E1E111EFE7E5EFEFEFEFEFEFEFEF4
44444444444444
870 'STAGE DATA ——————————————————————
880 DATA puuuuuuMMtmlmlmpptlllDmMMtllllm
pptllllmMMtllllmpptllIlmMMMlhlhpppuutuuu
MMtDttDmppulllluM,6,2,3,4
890 DATA tmDtmgtEomuthltmthltmHuutmltULL
muMMtEltmtmlLmuomtultEltmtmluuluuumPtmut
mtmltmlqmDglDglDg,14,0,7,9
900 DATA uuuuuuuuulDmgutEohmglmtmttlMlml
mutLmlmhmuuLljulmuuuEltkmuulllTmulLmlhl
utilmUimuuuuuuuuu,2,18,6,2
910 DATA uuuuuuuutlllmDlmtiklmllmtmllJlk
muuThmulmtmtdltlmtlllllmtldl¥llJtllmlkT
mtliuTlumuuuuuuuu,8,2,1,4
920 DATA uuuuuuuuuuulmuuuuulllEuuuthkTlu
uullLlluuulilkluutDLhtllEtiLuutlmulmuutm
uuuuuutmuuuuuuuuu,10,4,3,1
930 DATA llllllllmElllmMtmllllmgtmlutlml
tmlkllmutmuiiHhmllmhmhhmtlmmmmllllmmmulm
uhuhmmlltlllTlllt,16,0,2,9
940 DATA llllhlllllllhmlDuuuulmllll@lgmu
pllmtlllltllllLLLLmllphTltmmlLLgtmulimul
LltlllmltlutLihTl,14,6,4,10
950 DATA glllllgomu¥llLltmtllllultmtllLut
tmuLhtuutmtlptMmtmtmttJltlluDtllllmuMtll
llullLTuuTllLimuu,0,0,4,2
960 DATA urourJsuZlllkulErJlHlllruutlllM
ZrtlDhLluZlill`lBuXgtlllmullulllmtllEllT
u¥lTrtluZJurZuurJ,4,2,6,5
970 DATA uuuuuuuolllglTgtilmtllltluutmHu
tltlLmllllltDtmDLlltlthlLllutdmuLllltIlul
llJtpJtlmDlllllu,22,2,6,1
980 DATA lluuuuugllluuuuulllolllElllltlllm
llluullmllltlllmlll¥lllglllTllhHllHDllMu
lmELllutlmulLillT,4,0,6,3
990 DATA HHHMuuHHHMuulmHHHulllEupMtll¥ut
pMmlglmgpMlllgllpMglllllpMlllDmlpMtPihlt
pHulLJgupHMuuuupH,12,8,7,10
1000 DATA tmlllllttDlllhLullllltmttliKl
tEtumhlLuullhlttmluMmDtlllommullllthlll
lultmllluuluulTuuu,22,0,4,5
1010 DATA JZJrurZZJlulmglZuggllrtjrllllm
¥j¥lmtgllmZtr[llLmZhlJllljrllldhj¥lLllm
¥jtlmtIlluuZuZZrJJ,4,2,4,7
1020 DATA uuuuuuuuuEtmDugutltEltlmtlummu
hmuhtllutuullLhlluuuhhlmquuglllEuulOiiu
muummTLmUuuuuuuuuu,6,4,7,8
1030 DATA lllllllllllllllllJhjkjlldLlllll
lhLllllllhLhllllllhLlllllllhLlllllllhKljkjk
l¥llllllllllllllll,0,0,0,0," GOOD LUCK
!!",LAST CHANCE !!," TRY AGAIN !!"
1040 'BGM DATA ———————————————————————
1050 DATA ".A. 2 2 5 5 : : .A. 2 2 5 5 :
 : .A. 2 2 5 5 : : .A. 2 2 5 5 : : .A. 2
 2>5A5 : :C>A> :?:>5?5 2A2 .A. 2 2>5A5"
1060 DATA " : :>>A> :?:>5<5 2 2 -:-<0>0?
3>3?9A9 ><<>9?9A3?3A0C0 -:-E0C0A3:3C9A9?
>:><9>9?3A3 0 0  r              0CD 4?"
1070 DATA "@ 7AB 4>? 0?@ 4>? 7<= 4>A 0CD
 4?@ 7AB 4>? 0?@ 4>? 7<= 4>? /AB 2>? 5?@
 2<= />? 2<= 5:; 2<= /AB 2>? 5?@ 2<= /"
1080 DATA ">? 2<= 5:; 2<= h h h h h h h
h 9>>DcDK 9>>DbDK 9>>CcCJ 9>>CdCJ 9>>DcD
K 9>>DbDK 9>>CcCJ 9>>CdCJ 8==CcCJ 8==C"
1090 DATA "bCJ 8==BcBI 8==BdBI 8==CcCJ 8
==CbCJ 8==BcBI 8==BdBI  T R O M R O M J
H        d    d    d    d   .HdJAH: AJ: -"
1100 DATA "JbM?J9 ?M9 .HdJAH: AJ: -MdJ?H
9 ?H9 .Fd AH: AJ: -Md ?J9 ?H9 .Md AJ: AH
: -Fd ?H9 ?J9 .MdJAH: AJ: .Fd A A A A "
1110 DATA "..0 2 3 5 3 5 7 9 : )<<>>?M b
AA  ??  >> )<<>>?M bAA  ??  >> '::<<>M b
??  >>  << '::<<>M b??  >>  << 5A5A5A5"
1120 DATA "A5A  b>  5? >b<  5A  b>  5? >
b<  5A  b>  5? AbC  5A  b>  5? AbC  5C
bA ?5A  b>  5?  5<  5:  b   5A  bA  5A"
1130 DATA " ?b> <5:  b:  5: :b< >5?  b?
 5? ?b? A5>  5<  5:5 5 5 d      d      d
  d       d77::<c?c>c<d77::<c??>><d5599"
1140 DATA ":c>c<c:d5599:c>><<:d77::<c?c>
c<d77::<c??>><d77??>c?c>c<d55>><c>c<c:c+
  c - - -  . . . 0 0 0 c+  c - - - . .  "
1150 DATA ". 0 0 0 c)  c + + + - - - . .
 . c)  c + + + - - - . . . . : > A > : > A
 > : > A > : > A > :MV b 7 :JV b 7 :MV"
1160 DATA " b    :F>HAJ>K9MT b 5 9JT b 5
9MT b   9F<H?J<K:MV b 7 :JV b 7 :OV b
:M> AK> 9JT b 5 9 T b 5 9HT 7    5   3"
1170 DATA "      :MV b 7 :JV b 7 :MV b    :F
>HAJ>K9MT b 5 9JT b 5 9MT b    :F<H?J<K:M
V b 7 :JV b 7 :OV b    :M> AK> 9JT b 5 "
1180 DATA "9HT b 5 9FT 9   9   9   `   b
   d    f    c>Y Y:   d<    : <cAY Y>  d<
   c:Y Y7 9d:  d7 9c5Y Y   d2        c"
1190 DATA ">Y Y:  d<    : <cAY Y>  d<    :
  c>Y Y< :d>  d< :c<Y Y7  d:d d d V
        V                  V              "
1200 DATA "      V                   5>V  < :b
<   7  5:V      b        5>V  < :b<   A  5
>V      b       5>V  < :b<    > ?5AV  > "
1210 DATA " b<     :   5>V   < :b<    7  5:V
    c       5>V   > <b>    > ?5AV  A ?b>
   5<V  < :b<    < >5?V  ?  >b<       5"
1220 DATA ">V    > <b>     > ?5AV  A ?b>   <
 :5>V  < :b>   <   5:V        c       "
1230 'ENDING MESSAGE DATA ——————————————
1240 DATA !へえ「!ゆ=なかん=ちぞ°「!!!!!なさわど°ぞ°?へ°
なうち?ち°きりに?きい?ち°わえに「!」さ°けわえし?「、!かうかう・ち=ちは
>?ち°こきら「!!ぞ°?へ°なうち?ち°ぞ°「!えれぞおる!ん・んき=ち「あゆ
・ゆもとけろ「あ>・>ろち°こひ・ゆもヲヲヲヲヲあ
1250 DATA !」かう="!かみおに?ど°ゆ=つみ=ち?ち°ら「!つっ=な
や?けうんろちけりうど°ゆれにらに「!きぬち°=とうくや?に?ち°>°「、!!」
んき=とれし「!ど°や・ゆ=ひたてけるや?らる・ま?や?はまえき°ううち°わ「!
いうてぁきし°=なこひ°ヲヲヲヲヲ「、!!!!!!
1260 DATA マノノノノマママママママママママママママママママママママママママ
マママノハハノマママママママママママママママママノノノノノノノマママママノノノノマ
マママママママママスススススママノハノハノハノマママママノハハノヒマママママヒノ
ノノノノノノヒノハノハノハノキママママノノノノフノノノノノノノフノハノハノハノフ
1270 DATA ホホホホホホホキノノノマノハハノフキキキキキキフノノノノノノ
ノフホホホホホホホキノハハマノノノノフノハノハハノフノハノハハハノフノハノハハハ
ノキノノノマノ    ノフノハノハハノフノハノハハハノフノハノハハハノマノハハヘヘヘ
ヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘヘ
1280 DATA きろは・ち°うぬはず°?そうはみけいこど°いれ「!,Qspe
vdfeあczあZbtvtij/U!,Tqfdjbmあuiboltあup!,Bu
tvtij/U!!!,Uiboltあupあzpvsあqmbz/!
1290 'Kani Doraku ————————————————|——
———————————————————— by Yasushi.T  1990
```

変数の意味

テキスト座標

X、Y……かにの座標
X(n)、Y(n)……スタート時の座標

その他の変数

A、A$、B、B$、C、D、E、S$……汎用
B(n)……BGMナンバー
C$(n)……キャラクタ表示用
E$……エスケープシーケンス
F……フラグ用
FNA(n, m)……データを数値に変換するユーザー定義関数
G……モード用
H……チャンス回数
I、II、J、JJ……ループ用
JC……ジャンプカウンタ
M$(n)……メッセージデータ
N……かにのスプライト番号
O……周波数データ書きこみ用
S……スティック入力用
S(n)……FISHの数
SS……ステージセレクト用
ST……ステージ数
T……FISHの数
U……USR関数呼び出し用
V……VRAM読み出し用
XZ、YZ……キャラクタを投げるときのX、Y増分

プログラム解説

10　マシン語領域確保／画面設定／変数型設定／配列変数宣言／ユーザー定義関数定義／ファンクションキー設定／エスケープシーケンス用変数定義
20　マシン語書きこみ／USR関数定義
30〜40　スプライトおよびキャラクタパターン定義
50　ステージデータの読みこみ
60〜70　周波数データ、エンベロープデータ、楽譜データの書きこみ
80　キャラクタ表示用変数定義
90　REM文
100　タイトルの表示
110〜130　モード選択
140　REM文
150〜160　メッセージとパラメータの表示
170　REM文
180　かに落下判定と処理
190　かに移動処理
200　かに上昇処理
210　かにジャンプ処理
220　かにの表示
230　ブロックの移動と判定
240　ギブアップ判定
250　REM文
260〜310　効果音発生／ステージクリア処理
320　REM文
330〜380　効果音発生／エンディング処理／トリガー入力待ち／リプレイ処理
390　文字表示サブ
400　REM文
410〜420　効果音発生／ギブアップ処理
430　ゲームオーバー処理
440　REM文
450〜460　ブロック移動処理
470　ターンブロック処理
480　キャラクタ移動用サブ
490　キャラクタ消去サブ
500　キャラクタの種類判別／FISHを取ったときの処理
510　スプリングの処理
520　ステージ表示サブ
530　REM文
540〜600　各種効果音発生サブ
610　REM文
620〜720　マシン語データ（行20で読みこみ）
730　REM文
740〜770　スプライトパターンデータ（行30で読みこみ）
780　REM文
790〜860　キャラクタパターン、カラーデータ（行30で読みこみ）
870　REM文
880〜1020　ステージデータ（行50で読みこみ）
1030　メッセージデータ（行50で読みこみ）
1040　REM文
1050〜1220　BGMデータ（行70で読みこみ）
1230　REM文
1240〜1280　エンディングメッセージデータ（行350で読みこみ）
1290　REM文

マシン語解説

&HD013〜&HD087
多色刷り、太文字などの処理
&HD088〜&HD0BA
かにの表示
&HD0BB〜&HD0C6
画面を指定したキャラクタでうめる
&HD0CC〜&HD0FB
指定された位置のキャラクタを読みこむ
&HD1BC〜&HD210
BGM演奏、ストップ
&HD0FC〜&HD132
チャンネルCにエンベロープをかける
&HD133〜&HD1B7
BGM演奏サブ

プログラマからひとこと

うそかほんとうか

【やすし】ある日、学校から帰ると灰色の封筒が届いていた。速達ではないから採用通知ではないだろうと思ってあけてみると、それは採用通知であった。喜んでメッセージとイラストを書いて、同封の返送用の封筒に入れて送った。Mファンに載る日が待ちどおしく思えた。次の日、家でねていると郵便屋が来た。「お手紙なんですけど料金がたりないのでお支払い願います」。しかし、そこにはちゃんと切手がはってある。「ちゃんと切手はってあるじゃないですか」「いえ、それは投函されたときにもう消印が押してあったんですよ」。そういうことかと思い、しぶしぶ料金をはらった。しかし、その封筒をよく見るとそれは昨日届いた採用通知の封筒であった。中には、なにもなかったように見覚えのあるイラストとメッセージがはいっていた。そして、机の上には同封されていた封筒が置いてあったのである。……無念。これがうそかほんとうかは想像にまかせる。あと、ゲーム中のYasushi.TはYasushi T.のまちがいである。ごめん。

プログラム確認用データ

使い方は36ページ

10> 46	20>117	30>218	40>141
50>254	60> 16	70>213	80> 8
90>104	100> 87	110> 44	120>178
130> 44	140> 65	150> 10	160> 83
170>228	180>233	190> 34	200> 28
210>119	220>239	230> 99	240> 37
250>160	260>237	270>198	280>162
290>173	300>142	310> 96	320>144
330>248	340>208	350>128	360> 60
370>248	380>163	390>231	400>252
410> 27	420> 53	430> 82	440>162
450>204	460> 42	470> 48	480>127
490>125	500>127	510> 70	520> 78
530> 8	540> 80	550> 86	560>230
570> 42	580> 4	590>210	600>127
610> 55	620> 10	630> 71	640>153
650> 59	660> 19	670> 93	680> 40
690>192	700>136	710>202	720>181
730> 86	740> 54	750>255	760>255
770>173	780>232	790>217	800>195
810> 97	820>220	830>229	840>251
850> 3	860>222	870>234	880>250
890>204	900>121	910>115	920>181
930>214	940> 82	950>242	960> 27
970>165	980>114	990> 25	1000>252
1010> 17	1020> 41	1030> 7	1040>255
1050> 40	1060>154	1070>149	1080>251
1090> 91	1100>148	1110> 51	1120> 23
1130>238	1140>179	1150> 5	1160>235
1170>253	1180>177	1190> 32	1200> 11
1210>181	1220> 8	1230> 28	1240>181
1250> 87	1260>125	1270>152	1280>202
1290>166			

『かに道楽』ステージエディタ追加用リスト

```
115 LOCATE9,22:PRINT"ネSTAGEヌEDIT"
120 S=STICK(0):IFSTHENGOSUB560:G=G+(S=1)-(S=5):G=G*-(G>-1ANDG<3)-(G<0)*2:SS=SS+(S=7)-(S=3):SS=SS*-(SS>0ANDSS<13)-(SS<1)*12+SS¥13ELSEIF(PEEK(&HFBE9)AND2)=0THEN1480ELSEIF(PEEK(&HFBEA)AND1)=0THEN1490
135 IFG=2THEN1310
770 DATA 808040360C6CFC9CA6ABA80000000C0602020000000000000008000FFFFC0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0FFFFFFFF030303030303030303030303FFFF
1300 'STAGE EDIT ――――――――――――――――
1310 GOSUB520:GOSUB1430:KF=1:X=X(ST):Y=Y(ST):GOSUB1440:XX=X:YY=Y:X=0:Y=0:Z=0:U=USR4(B(ST))
1320 PUTSPRITE2,(X*8,Y*8-1),9,6:PUTSPRITE3,(8+24*Z,175),9,6:FORI=0TO80:NEXT:IFPEEK(-1044)AND4THEN1330ELSEFORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,208):NEXT:GOTO100
1330 IFSTRIG(0)THENLOCATEX,Y:PRINTC$(Z):IFX=XXANDY=YYTHENKF=0:GOSUB1440
1340 P=255XORPEEK(-1047):IFP=4ORP=8THENGOSUB560:Z=(Z-(P=4)+(P=8))MOD7:Z=-(Z<0)*7+ZELSEON(255XORPEEK(-1049))¥4GOSUB1360,1370,1360,1380
1350 S=STICK(0):IFSTHENGOSUB560:X=X-((S=3)-(S=7))*2:X=X*-(X<31)-(X<0)*32:Y=Y-((S=5)-(S=1))*2:Y=Y*-(Y<21)-(Y<0)*22:GOTO1320ELSE1320
1360 IFUSR3(X+Y*32)=-1THENGOSUB570:KF=1:XX=X:YY=Y:GOTO1440ELSE1460
1370 KF=0:GOSUB1440:U=USR2(199):GOTO1430
1380 IFKF=0THEN1460ELSEB=99:U=USR1(-4):PUTSPRITE3,,0:PRINTE$"Y6 "E$"J":A=S(ST)
1390 GOSUB1450:PRINTE$"Y7)"USING" FISH-### ";A;:FORJ=0TO120:NEXT:IFSTRIG(0)THENGOSUB570:F=A:A=B(ST):B=10ELSE1390
1400 C=A:GOSUB1450:PRINTE$"Y7*"USING" BGM-## ";A;:IFA<>CTHENU=USR4(A)
1410 FORJ=0TO120:NEXT:IFSTRIG(0)THENU=USR4(0):GOSUB570:B(ST)=A:S(ST)=FELSE1400
1420 X(ST)=XX:Y(ST)=YY:PRINTE$"Y7*   O K ! ";:A$="アオケソテヌネ":S$="":FORI=0TO87:A=6144+(I¥8)*64+(IMOD8)*4:S$=S$+CHR$(INSTR(A$,CHR$(VPEEK(A)))*8+INSTR(A$,CHR$(VPEEK(A+2)))+54):NEXT:S$(ST)=S$:FORI=0TO4:PUTSPRITEI,(0,208):NEXT:GOTO100
1430 PRINTE$"Y6 "E$"J"E$"Y6  アウ オキ ケサ ソチ テナ ヌヌ ネネ   >.CLEAR  イエ カク コシ タツ トニ ヌヌ ネネ<  ?.END";:POKE&HD010,8:U=USR1(5654):RETURN
1440 PUTSPRITE4,(X*8,Y*8-1),KF*15,2:PUTSPRITE5,(X*8,Y*8-1),KF*14,5:RETURN
1450 S=STICK(0):IFSTHENGOSUB560:A=A-(S=3ANDA<B)+(S=7ANDA>1):RETURNELSEIFPEEK(-1044)AND4THENRETURNELSEGOSUB1430:FORI=0TO300:NEXT:RETURN1320
1460 GOSUB600:SOUND8,0:RETURN
1470 'STAGE DATA SAVE & LOAD ――――――――――
1480 U=USR4(0):U=USR1(-4):GOSUB560:CLS:PRINTE$"Y*.LOAD":GOSUB1510:OPEN"KANI"FORINPUTAS#1:FORI=1TO12:INPUT#1,X(I),Y(I),S(I),B(I),S$(I):NEXT:GOTO1500
1490 U=USR4(0):U=USR1(-4):GOSUB560:CLS:PRINTE$"Y*.SAVE":GOSUB1510:OPEN"KANI"FOROUTPUTAS#1:FORI=1TO12:PRINT#1,X(I);Y(I);S(I);B(I);S$(I):NEXT
1500 CLOSE#1:GOTO100
1510 PRINTE$"Y,-REALLY?":IFSTRIG(0)THENPRINTE$"Y,-         ":RETURNELSEIFPEEK(-1044)AND4THEN1510ELSERETURN100
```

プログラム確認用データ

使い方は36ページ

```
 115>220    120> 83    135>133    770> 65
1300> 76   1310>182   1320> 54   1330>111
1340>166   1350>193   1360>164   1370>229
1380>233   1390> 62   1400>129   1410>213
1420>214   1430>141   1440>104   1450> 50
1460>203   1470>243   1480>197   1490>130
1500> 75   1510>218
```

データおよびワークエリア

&HC700~&HC7A8
周波数データ
&HC7A9~&HCEFF
BGMデータ
&HCF00~&HCF59
エンベロープデータ(チャンネルC)
&HD000~&HD00F
文字のカラーデータ
&HD010~&HD012
かにの色、パターン番号データ
&HD0B8~&HD0BA
割りこみカウンタ、BGMデータ読みこみ用ワークエリア
&HD0C7~&HD0CA
移動可能キャラクタのコードデータ
&HD211~&HD218
BGMアドレスデータのテーブル
&HD219~&HD25C
BGMアドレスデータ
&HD25D~&HD267
エンベロープデータ(チャンネルB)

TORE TORE
PICHI PICHI

『かに道楽』ステージエディットのやり方

ゲーム本体のプログラムに上の追加リストを加えて(行120、770は変更)実行すると「STAGE EDIT」というモードが増える。これを選ぶとそのとき設定されているステージ番号(カーソルキー左右で選択)のエディット画面が現れる。

面作り(キー操作は下のイラスト参照)が終わったら「?」キーを押したあと、FISHの数、BGM番号をそれぞれカーソルキーで選択しスペースキーで決定。これで完成。

ステージデータは、タイトル画面のときSキーでセーブ、Lキーでロード(どちらもスペースキーで決定)できる。自動的に「KANI」というファイル名でセーブされるのでおなじ名前のファイルを作らないように注意。また、ディスクドライブを接続していなければ、データレコーダを使ってテープにステージデータを保存することもできる。

MSX MSX2/2+ RAM32K BY NAGI-P SOFT

LAST WAR Ⅱ

ラスト　ウォー

遊び方は24ページにあります

注　意　このプログラムはリストが2本にわかれています。はじめにリスト1を打ちこんでセーブし、NEWを実行したうえで、リスト2を打ちこんでください。打ち終わったらかならず、"LW2−B"というファイル名でセーブしてください。テープの場合は、このファイル名でアスキーセーブをしてください。ゲームをするときは、リスト1をロードしてRUNしてください。しばらくすると、自動的にリスト2をファイル名"LW2−B"で読みこんでゲームがはじまります。

なお、このプログラムは一部マシン語を使用しています。マシン語データはリスト1の行160〜行320で、ここはとくに注意して打ちこんでください。また、リスト2の行1870、行1960の、ONERRORGOTO2020はプログラムを打ち終えて、正常に動くことを確認してから打ちこむようにしてください。

リスト1

```
10 SCREEN1,3,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOF
F:CLEAR200,&HD6D8:DEFINTA-Z:FORI=0TO13:P
OKE-3174+I,VAL("&H"+MID$("5601EED614D78C
D7BAD739D89000",I*2+1,2)):NEXT
20 FORI=0TO4:POKE(&HD6D8+I),PEEK(I-609):
NEXT:POKE&HD6D8,&HC3:POKE&HD6D9,&H56:POK
E&HD6DA,&HD8
30 POKE-609,201:POKE-608,&HD8:POKE-607,&
HD6:E$=CHR$(27)
40 PRINTE$"Y+'LASTWARかいせんから5年・・・":FORI=0
TO16:READD$:FORJ=0TO31:POKE&HD6E0+I*32+J
,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
50 FORI=0TO8:FORJ=0TO7:VPOKEVAL("&H"+MID
$("3A3B3C3D3EA1A2A3A4",I*2+1,2))*8+J,VPE
EK(VAL("&H"+MID$("4E414749505 34F4654",I*
2+1,2))*8+J):NEXT:NEXT
60 PRINTE$"Y+&かっこくのはけ゛しいせんとうか゛つつ゛き":FORI
=264TO511:GOSUB140:NEXT:PRINTE$"Y+!ここたいへ
いようて゛もあらたなたたかいか゛まくをあけた・・・":FORI=1288TO17
75:GOSUB140:NEXT
70 CLS:PRINTE$"Y+(1990 :;<=-> .「」、":FORI
=0TO18:READD$:FORJ=0TO31:VPOKE14336+I*32
+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
80 FORI=0TO59:READD,D$:FORJ=0TO7:VPOKED*
8+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
:FORI=0TO7:READA,D:VPOKE8192+A,D:NEXT
90 A#=327:FORI=0TO95:B#=17897725#/16/A#:
A#=A#*1.05934642#:POKE&HD900+I*2,B#AND25
5:POKE&HD901+I*2,B#¥256:NEXT
100 FORI=0TO8:READD$:FORJ=0TO127:POKE&HD
9C0+I*128+J,ASC(MID$(D$,J+1,1))-46
110 NEXT:NEXT:POKE-1757,28:FORI=1TO22:RE
ADD$:LOCATE1,I:PRINTD$:NEXT
120 POKE-1757,8:LOCATE0,0:FORJ=0TO31:REA
DD$:PRINTLEFT$(D$+SPACE$(7),10);:NEXT
130 POKE-1757,24:PRINTE$"Y+(    ロート゛ちゅう・・
・    ":RUN"LW2-B"
140 A=VPEEK(I):B=((AAND32)=32):VPOKEI,AA
ND192ORB*((AAND112)<>112)*16ORB*(((VPEEK
(I-1)*2ORVPEEK(I+1))AND32)=0OR(AAND112)=
112)*56OR(AAND24)¥4:RETURN
150 '===== DATA =========================
160 DATA 0000000000000000000000000000212
11811211C3AF8F7FE002801EB0E16061E
170 DATA CD4A00EBCD4D00EB231310F42323131
30D20EBC9EB235E23561AD64026006F29
180 DATA 29292929131AD640856F131AD6404F1
31AD64047110018193E18CD4D0023C53E
190 DATA 12CD4D002310F8C13E19CD4D00233E1
E9016005FD519513E14CD4D0023C53E20
200 DATA CD4D002310F8C13E13CD4D00237AD11
9D557152 0E2D13E1ACD4D0023C53E11CD
210 DATA 4D002310F8C13E1BCD4D00C92AF8F77
CE6036711001819EB3AF9F7E6FCCB3F26
220 DATA 006FE52929C10901000809060ACD4A0
0EBCD4D00EB231310F4C9D5EB235E2356
230 DATA 1AD64032DCF3131AD64032DDF3131AD
64047215EF53600115FF53EFF32AAFCCD
240 DATA 9F00FE0820157EFE0028F4351BE521D
DF3353E20CDA20035E118E4FE0D200AD1
250 DATA 7E121323EB732372C94F78BE28D1FE0
4793816FE2038C8FE3A3816FE8638C0FE
260 DATA A0380EFEA638B81808FE3038B2FE3A3
0AE341213CDA20018A623237E21001B0E
270 DATA D1FE0028042E030E00062079CD4D002
323232310F6C921F5D8347EFE08201036
280 DATA 0021F6D8344678E67F200478EE80772
1C0D93AF4D8478780571E00CB3ACB1B19
290 DATA 3AF6D816005F191180000600CDACD8C
DD5D8193AF7D8FE00280404041806CDAC
300 DATA D8CDD5D819CDACD8CDD5D8C9E5D57EF
E6020041E001813FE6120041E0D180B21
310 DATA F8D83AF5D816005F195E78CB3FC608C
D9300D1E1C97EFE60301787E5D52100D9
320 DATA 16005F195E78CD9300235E3CCD9300D
1E10404C9000000000306090C0F0E0D0D
330 DATA E0E0E0E070707070383838381C1C1C1
F000000000707070706060606070606F6
340 DATA 0000000000008387CECE6761F030181
B000000000000C0000F0181E17171E1C1
350 DATA 0000000000000606F68687878686848
4000000000000006565EBEB76766F6C5858
360 DATA 01010101E3E3E3E367676767EE6E6E6
EFCCEC7C78E8E9C9C38E0606060707070
370 DATA 7E81DBDBDB817E00000000000000000
000000000000000000000000000000000
380 DATA E0E0E00000000000000000000000000
000000000000000000000000000000000
390 DATA FC84848484FC0000000000000000000
000000000000000000000000000000000
400 DATA 000000000124FF7F000000000000000
00040400E0C4FFFF00000000000000000
410 DATA 00000008482CFF7F000000000000000
0202060F062F4FFFE0000000000000000
420 DATA 0000000A4C297F3F000000000000000
0000060F062F4FEFC0000000000000000
430 DATA 00000000100D3F1F000000000000000
0000000C0C4E8FCF80000000000000000
440 DATA 00000000001F3F1F000000000000000
01010107878FEFDFB0000000000000000
450 DATA 00000B0000000000000000000000000
020825900000000000000000000000000
460 DATA 8852AF0000000000000000000000000
000A0C000000000000000000000000000
470 DATA FF3C0F0F07010100000000000000000
0FFFF3FCFFFFFFF000000000000000000
480 DATA FFFDFAF5EAF5EB00000000000000000
0FF5CB040800000000000000000000000
490 DATA 0000000000000000083E08083E2A3E3
C0000000000000000000000000000 4477
500 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFEBFFFF
510 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
520 DATA 1,1010FE1028448A00,2,7C105410FE
101000,3,945E885E085E8800
```

```
530 DATA 4,BA28FEE84AE44A00,5,947E946E1C
529E00,6,FEBA92BA96BAFE00
540 DATA 7,207E883C28FE0800,8,7E427E427E
428200,9,486EA47E3E325600
550 DATA 10,7C38FE54FE7C7C00,11,7C447C44
7C447C00,12,0EEAFAE4FEEA0E00
560 DATA 13,10287C923854FE00,14,5EAA449A
E44EEE00,15,887E88761C5CA400
570 DATA 16,1010FE1212224C00,17,00000000
000000FF,18,FF00000000000000
580 DATA 19,0101010101010101,20,80808080
80808080,21,B4E6F0F6C0DCFE00
590 DATA 22,44F29AB0FE9ABE00,24,FF808080
80808080,25,FF01010101010101
600 DATA 26,80808080808080FF,27,01010101
010101FF,28,10FEAA007C10FE00
610 DATA 29,2A54D454AA80FE00,30,FED0DAD4
FA10BE00,31,947EBE6A3E7EBE00
620 DATA 64,FFFFFFFFFFFFFFFF,65,00000000
00000000,66,0103070F1F3F7FFF
630 DATA 67,80C0E0F0F8FCFEFF,68,FF7F3F1F
0F070301,69,FFFEFCF8F0E0C080
640 DATA 72,1010101010101010,73,000000FF
00000000,74,8040201008040201
650 DATA 75,0102040810204080,76,10101010
20204080,77,1010100808040201
660 DATA 78,8040202010101010,79,01020408
08101010,80,01020CF000000000
670 DATA 81,8040300F00000000,82,000000E0
18040201,83,0000000718204080
680 DATA 88,007E7E7E7E7E7E00,96,007E7E7E
7E7E7E00,104,007E7E7E7E7E7E00
690 DATA 112,007E7E7E7E7E7E00,120,007E7E
7E7E7E7E00,128,FE8282FE8282FE00
700 DATA 129,E45EE4F4ECE4EC00,130,3C2444
8408146200,131,08EE524A6AC41A00
710 DATA 132,18C808D45462BE00,133,EABEFE
A8FEAAB400,165,0000001000000000
720 DATA 8,53,9,69,10,69,11,143,12,79,13
,175,14,47,15,239
730 DATA YっっTTっYっっTTっYっTTWっっRRっWっっRRっWっR
RTっっ[[っTっっ[[っTっ[[Tっっ[っっTっっ[っっ`っっっUっっPPっU
っっPPっUっPPWっっRRっWっっRRっWっRRTっっっっっっっっっっっっ[X
[`っっっっっっっっっっっっっっっ
740 DATA MっMっMっMっMっMっMっMっKっKっKっKっKっKっK
っHっHっHっHっHっHっHっHっHっHっHっHっHっHっHっHっHっIっIっI
っIっIっIっIっKっKっKっKっKっKっKっKっHっHっHっHっHっHっHっH
っHっHっHっHっHっHっHっHっ
750 DATA ]っっっっっっっっっっっっっっっ[っっっっっっっっっっっっっっ
っXっっっっっっっっっっっっっっっXっっっっっっっTっっっっっっっYっっっっっっ
っっっっっっっっっ[っっっっっっっっっっっっっっっXっっっっっっっっっっっっっっ
っ[っっっっっっっっっっっっっっっ
760 DATA RっっっっっっっWっっっっっYっZっっZZっっっっっっっZっっ
っYっっUPっっっっっっっQっっっRっっっっっっっっっっっっっっっWっっっっっっ
っSっっっっっっっWっUっっYZっっっっっZっっっSっっRNっっっっっっっPっっ
っSっっRUっっっっっっっPっっっ
770 DATA KっっっKっっKKっっっKっIっGっっっGっっGGっっっGっっ
GIっっっIっっIIっっっIっっIFっっっFっっFFっっっFっっFGっっっGっっ
GGっっっGっっGFっっっBっっBBっっっBっっBDっっっDっっDDっっっDっっ
DIっっっIっっIIっっっIっっI
780 DATA ょょょょょょょょRっっっっっRっSっっSSっっっっっっっSっっ
っPっっPょょょょょょょょMっっっMっっっっっっっっっっっっっっっNっっっっっっ
っNっっっっっNっNっっNRっっっっっっっRっっっょょょSSっっっっっっっSっっ
っNっっNRっっっっっっっMっっっ
790 DATA WっっっっっっっっっっっUっっっRっっっっっっっっっっっっっっ
っWっっっっっっっっっっっUっっっRっっっっっっっWっっっYっっっZっっっっっっ
っっっっっUっっっNっっっっっっっっっっっっっっっZっっっっっっっっっっっUっっ
っNっょょょょょょSっっっUっっっ
800 DATA ^^ょょょょ^^ょょょょ^^^っ^^ょょょょ^^ょょょょ^^^
っ^^ょょょょ^^ょょょょ^^^っ^^ょょょょ^^ょょょょ^^^っaaょょょょa
aょょょょaaaっaaょょょょaaょょょょaaaっaaょょょょaaょょょょaaa
っaっょょょょょょょょょょょょょょ
810 DATA KKっKKっKKっKKっIIIっKKっKKっKKっKKっRPN
IKKっKKっKKっKKっIIIっKKっKKっKKっKKっKKMっNNっNNっN
NっNNっIIIっNNっNNっNNっNNっUSQMNNっNNっNNっNNっIII
っNっょょょょょょNっMっLっIっ
820 DATA @@@@@@@@@@@@@A@@@@@@@@@@@@EAAA,
@@@@@@@@@@@@EA@@X@@@@@@@@@AA@C
830 DATA @@@@@@@@@@EAABEKHJD@@@@@@CA@@,
@@@@@@EABAAAAAKALAJD@@@@@@@@@@
840 DATA @@@@@@AA`IIII`AKAAAJ@@@@@@@@@@,
@@@@@`IPHAAAAAKAAASIX@@@@@CD@@
850 DATA @@@A@HA@LAAAAKAAAKAAM@@@@@@@@E,
@@@AAL@`IRAAOAAAKAAASX@@@@@@XA
860 DATA @@`ROAKHAAQIXAAOAAAKOD@@@EADHN,
@@EN`PAHAAAALJAHAAKAMADp@AAALH
870 DATA @AAHLAAXRAAKAAQXIPAAAQPMDCAKAL,
EAA`IIPMAJOAAAAHAAAAAAAAQIpROA
880 DATA CAKDCAAANAhRAAAXAAAAAAAAAKL@p@,
D`IIRAD@hPAANAOANAAAAAAAKOB@@@
890 DATA AHAAANSPMAAAHALAHAAAAAAKAM@@@@,
AHAB@hACAJAAHKAAHAAAAAOAASp@@@
900 DATA AHB@@@@@AAhIhIIIpIRAAAHAKOD@@@,
AM@@@@@@CAHAHAAALAAQIIpPAMAD@@
910 DATA AAh@@h@@@ALAHAAKAAAAAAMAAAQR@@,
AAMQPMD@hPAAHAKAAAAAAAAQIIIIp@
920 DATA AAAJAAQPLQIIpPAAAAAAAAAAAAAA@@,
AAAAQIIPAAABEAAAAAAAAAAAAAAA@@
930 DATA ｱﾝｶﾚｼﾞ,ｶﾑﾁｬｯｶｰ,ﾀﾞｯﾁﾊｰﾊﾞｰ,ｳﾗｼﾞﾎﾞ
ｽﾄｸ,ｼｱﾄﾙ,ﾖｺｽｶ,ﾛｻﾝｾﾞﾙｽ,ﾆｭｰﾖｰｸ,ｼｬﾝﾊｲ,ﾐｯﾄﾞｳ
ｪｰ,ｵｷﾅﾜ,ｱｶﾌﾟﾙｺ,ｸﾞｱﾑ,ﾊﾜｲ,ﾏﾆﾗ,ﾊﾟﾅﾏ,ﾅｳﾙ
940 DATA ﾊﾟﾙﾐﾗ,ｶﾗｶｽ,ｼﾝｶﾞﾎﾟｰﾙ,ﾎﾟｰﾄﾓﾚｽﾋﾞｰ,
ﾀﾞｰｳｨﾝ,ｶﾔｵ,ﾆｭｰｶﾚﾄﾞﾆｱ,ﾌｨｰｼﾞｰ,ﾀﾋﾁ,ｲｰｽﾀｰ,ﾌﾘ
ﾏﾝﾄﾙ,ｱﾃﾞﾚｰﾄﾞ,ｼﾄﾞﾆｰ,ﾊﾟﾙﾊﾟﾗｲｿ,ｵｰｸﾗﾝﾄﾞ
```

リスト2 (ファイル名"LW2-B"でセーブ)

```
10 CLS:CLEAR2500,&HD6D8:DEFINTA-Z:DIMX(3
1),Y(31),C(31),M(31),P(31),D(31),V(31,8)
,F(31),C$(31),S(31),V$(4,32),R(4,32),E(4
,32):DEFFNA(A)=A-(999<A)*(999-A):W=5
20 SOUND7,184:POKE&HD8F4,0:POKE&HD8F6,0:
:POKE-608,216:BG=1:POKE-609,195:E$=CHR$(
27):A=RND(-TIME)
30 FORI=0TO31:READX(I),Y(I),C(I),M(I),P(
I),D(I),C$(I):NEXT:FORI=0TO4:READAT(I),D
E(I),ME(I),MO(I),EX(I):NEXT
40 FORI=0TO3:A=RND(1)*32:FORJ=0TO31:READ
D$:B=J+AAND31:V$(I,B)=LEFT$(MID$(D$,2)+"
      ",8):R(I,B)=ASC(D$)-48:E(I,B)=ME(R
(I,B)):NEXT:NEXT
50 C$="┴┴┴┴"+CHR$(31)+STRING$(5,29)+"┤
  ├"+CHR$(31)+STRING$(6,29)+"┤      ├"+CHR
$(31)+STRING$(5,29)+"┬┬┬┬"
60 S$="    "+CHR$(31)+STRING$(5,29)+"
   "+CHR$(31)+STRING$(6,29)+"      "+CHR
$(31)+STRING$(5,29)+"    "
70 '===== TITLE ========================
80 CLS:FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,8),0,63:N
EXT:FORI=0TO3:PUTSPRITE8+I,(64+I*32,8),1
5,I:NEXT:FORI=1TO16:FORJ=0TO3
90 PUTSPRITEJ,(0,-8-I),0,63:NEXT:FORJ=0T
O3:PUTSPRITE4+J,(0,24+I),0,63:NEXT:NEXT
100 PUTSPRITE4,(120,44),15,4:RESTORE2560
:FORI=0TO13:READD$:LOCATE5,8+I:PRINTD$:N
EXT:PUTSPRITE6,(112,112),14,8:B=0:I=0
110 I=IXOR1:A=STICK(0):B=B+(A=3)*(B=0)-(
A=7)*(B=1):PUTSPRITE5,(65+B*80,168),8,5:
VPOKE6931,7+I*8:IFSTRIG(0)=0THEN110
120 '===== SET =========================
130 FORI=0TO3:CN$(I)=MID$("ﾚｯﾄﾞ ﾌﾞﾙｰ ｲｴﾛ
ｰ ｸﾞﾘｰﾝ",1+I*5,5):NEXT
```

次ページへ続く

```
140 IFBTHEN1930ELSEU=USR5(0):U=USR1(1):GOSUB1670:U$=USR2("AAAK")+USR2("ASAJ"):LOCATE2,2:PRINT"どの金をとりますか?":A=0:U=USR(0)
150 I$=INKEY$:A=A+(I$=CHR$(28))*(A<31)-(I$=CHR$(29))*(A>0):PUTSPRITE0,(6+X(A)*8,5+Y(A)*8),13,6:U=USR3(84+A*1024)
160 IFI$<>" "THEN150ELSEC(A)=4:LOCATE1+X(A),1+Y(A):PRINT"x":LOCATE2,2:PRINT"土のなまえは?     ":LOCATE20,2:PRINTSPC(10)
170 U=USR(0):CN$(4)=USR4("CUE"):IFCN$(4)=""THENCN$(4)="グレー "
180 LOCATE2,2:PRINT"なにをつくりますか?":B=0:U=USR(0)
190 I$=INKEY$:B=B+(I$=CHR$(28))*(B<4)-(I$=CHR$(29))*(B>0):LOCATE20,2:PRINTMID$("くうぼ      せんかん      じゅんようかんくちくかん     せんすいかん   ",B*8+1,8):IFI$<>" "THEN190
200 LOCATE2,2:PRINT"十|のなまえは?   ":LOCATE20,2:PRINTSPC(10):U=USR(0):V$(4,0)=USR4("CUH"):R(4,0)=B:E(4,0)=ME(B):M(A)=M(A)+100-EX(B)
210 FORI=0TO31:V(I,0)=1:V(I,1)=VN(C(I)):VN(C(I))=VN(C(I))+1:PN(C(I))=PN(C(I))+1:NEXT
220 U=USR5(0):GOSUB1670:U$=USR2("AAAH")+USR2("AUAH"):Y=0:M=1:POKE&HD8F4,1:POKE&HD8F6,0
230 '===== MAIN ========================
240 T=0
250 A=RND(1)*32:IFF(A)=1THEN250ELSEPUTSPRITE0,(6+X(A)*8,5+Y(A)*8),13,6:F(A)=1:GOSUB1610:IFC(A)=4THENGOSUB290ELSEGOSUB1370
260 GOSUB1840:T=T+1:IFT<32THEN250ELSEFORI=0TO31:F(I)=0:NEXT:Y=Y-(M=12):M=M+(M=12)*12+1:IFMMOD4<>1THEN240
270 FORI=0TO31:M(I)=M(I)+P(I)*(RND(1)+.8):M(I)=FNA(M(I)):NEXT:GOTO240
280 '===== COMMAND =====================
290 GOSUB1680:U=USR1(0)
300 GOSUB1620:GOSUB1640
310 I$=INKEY$:C=C+(I$=CHR$(31))*(C<5)-(I$=CHR$(30))*(C>0)
320 IF(PEEK(&HFBEC)AND64)THEN350ELSEU=USR5(1):GOSUB1760:U=USR1(1):IFC(D)<>4ANDM(A)<10THENC=6:GOSUB1750:PRINTE$"Y1+百がありません!":GOSUB1660:U=USR1(1):GOTO300
330 M(A)=M(A)+(C(D)<>4)*10:SWAPA,D:GOSUB1620:FORI=0TO1:I=-(ASC(INKEY$+" ")=13):NEXT:IFV(A,0)=0THENU=USR1(1):SWAPA,D:GOTO300
340 GOSUB1790:SWAPA,D:FORI=0TO1:I=-(ASC(INKEY$+" ")=13):NEXT:U=USR1(1):GOTO300
350 IFV(A,0)AND(PEEK(&HFBEB)AND4)=0THENU=USR5(1):U=USR1(1):GOSUB1790:FORI=0TO1:I=-(ASC(INKEY$+" ")=13):NEXT:U=USR1(1):GOTO300
360 PUTSPRITE1,(89,120+C*8),8,5:IFI$=E$THEN750ELSEIFI$<>" "THEN310
370 U=USR5(1):ONC+1GOTO380,460,520,560,630,690
380 IFV(A,0)=0THENGOSUB1750:PRINTE$"Y1+十|がありません!":GOSUB1660:GOTO770
390 GOSUB1760:RV(0)=0
400 IFC(D)=4ANDV(D,0)=D(D)THENGOSUB1750:PRINTE$"Y1+その金へはもうい":PRINTE$"Y3+どうできません!":GOSUB1660:U=USR1(1):GOTO300
410 GOSUB1790:GOSUB1750:GOSUB1810:GOSUB1510:IF(C(D)<>4ORV(D,0)+RV(0)<D(D))ANDV(A,0)THEN410
420 GOSUB1590:GOSUB1680:PRINTE$"Y1+よろしいですか?":PRINTE$"Y3+x はい x いいえ":B=0:U=USR(0)
430 I$=INKEY$:B=B+(I$=CHR$(28))*(B=0)-(I$=CHR$(29))*(B=1):PUTSPRITE1,(89+B*40,152),8,5
440 IFI$=" "ANDB=1ORI$=CHR$(13)THENSWAPA,D:GOSUB1530:SWAPA,D:U=USR5(1):U=USR1(1):GOTO300
450 IFI$<>" "THEN430ELSEU=USR5(1):IFC(D)<>4THEN790ELSEGOSUB1530:U=USR1(1):GOSUB1620:GOTO760
460 IFM(A)=0THENGOSUB1750:PRINTE$"Y1+百がありません!":GOSUB1660:GOTO770
470 GOSUB1760:GOSUB1750
480 IFC(D)<>4THENPRINTE$"Y1+その金はほかの土の":PRINTE$"Y3+金です!":GOSUB1660:U=USR1(1):GOTO300
490 E=M(A):F=999-M(D):IFE>FTHENE=F
500 GOSUB1680:PRINTE$"Y1+いくらおくりますか?":PRINTE$"Y2.("E")":F=VAL(USR4("URC")):IFF=0THEN300ELSEIFF>ETHENGOSUB1750:GOTO500
510 GOSUB1540:GOSUB1620:GOTO760
520 GOSUB1750:IFM(A)=0THENPRINTE$"Y1+百がありません!":GOSUB1660:GOTO770
530 IFP(A)=999THENPRINTE$"Y1+もうできません!":GOSUB1660:GOTO770
540 E=M(A):GOSUB1680:PRINTE$"Y1+いくらかけますか?":PRINTE$"Y2.("E")":F=VAL(USR4("URC")):IFF=0THEN770ELSEIFF>ETHENGOSUB1750:GOTO540
550 GOSUB1550:GOTO760
560 GOSUB1750:IFV(A,0)=D(A)ORVN(4)=32THENPRINTE$"Y1+もうできません!":GOSUB1660:GOTO770
570 GOSUB1680:PRINTE$"Y1+なにをつくりますか?":B=0:U=USR(0)
580 I$=INKEY$:B=B+(I$=CHR$(28))*(B<4)-(I$=CHR$(29))*(B>0):PRINTE$"Y3-"MID$("くうぼ      せんかん      じゅんようかんくちくかん     せんすいかん   ",B*8+1,8):IFI$=CHR$(13)THEN770ELSEIFI$<>" "THEN580
590 GOSUB1590:F=EX(B):IFF>M(A)THENPRINTE$"Y1+百がありません!":GOSUB1660:GOTO770
600 GOSUB1680:PRINTE$"Y1+十|のなまえは?":J$="":U=USR(0)
610 J$=USR4("TMH"):IFJ$=""THEN770
620 GOSUB1560:GOTO760
630 IFM(A)=0THENGOSUB1750:PRINTE$"Y1+百がありません!":GOSUB1660:GOTO770
640 IFV(A,0)=0THENGOSUB1750:PRINTE$"Y1+十|がありません!":GOSUB1660:GOTO770
650 GOSUB1790:GOSUB1750:GOSUB1810:GOSUB1590
660 E=C(A):F=V(A,B+1):IFE(E,F)=ME(R(E,F))THENPRINTE$"Y1+その十|は":PRINTE$"Y3+もうできません!":GOSUB1660:U=USR1(1):GOTO300
670 E=M(A):GOSUB1680:PRINTE$"Y1+いくらかけますか?":PRINTE$"Y2.("E")":F=VAL(USR4("URC")):IFF=0THENU=USR1(1):GOTO300ELSEIFF>ETHENGOSUB1750:GOTO670
680 GOSUB1570:GOSUB1790:GOSUB1660:U=USR1(1):RETURN260
690 GOSUB1680:GOSUB1750:PRINTE$"Y1+x ディスク・・."E$"Y2+x テープ・・・."E$"Y3+x ひょうじ"E$"Y4+x おんがく":B=0
700 I$=INKEY$:B=B+(I$=CHR$(31))*(B<3)-(I$=CHR$(30))*(B>0):PUTSPRITE1,(89,136+B*8),8,5:IFI$=CHR$(13)THEN770ELSEIFI$<>" "THEN700
710 VPOKE6916,209:GOSUB1590:ONB+1GOTO1860,1860,720,740
720 GOSUB1590:GOSUB1680:PRINTE$"Y1+いくつにしますか?":PRINTE$"Y20(1-9)":U=USR(0)
730 F=VAL(USR4("TTA")):IFF=0THEN770ELSEW=F:GOTO770
740 GOSUB1720:GOTO770
```

```
750 U=USR5(1):GOSUB1590:PRINTE$"Y/+― なにもしない ―":PRINTE$"Y1,ゆっくりおやすみ":PRINTE$"Y3,なされませ・・・"
760 GOSUB1650:GOSUB1660:U=USR1(1):RETURN260
770 GOSUB1640:GOTO310
780 '===== BATTLE ======================
790 IFV(D,0)=0THEN1040ELSEPOKE&HD8F4,2:POKE&HD8F6,0:N=1:GOSUB890
800 IFN=61ANDC(D)=4THENLOCATE2,21:PRINT"30♠がけいかしたのでてきはたいきゃくしたようです":GOSUB1660:SWAPA,D:GOSUB1530:SWAPA,D:GOTO1120
810 IFN=61ANDC(A)=4THENLOCATE2,21:PRINT"30♠がけいかしたのでたいきゃくします":GOSUB1660:SWAPA,D:GOSUB1530:SWAPA,D:GOTO1120
820 LOCATE10,2:PRINTUSING"##";N/2
830 FORI=1TOV(D,0):E=C(D):F=V(D,I):G=RV(0):H=0:LOCATE17,1+I*2:PRINTC$:IFE=4THENGOSUB940ELSEGOSUB1030
840 IFHTHENGOSUB1320:I=I-1ELSEG=C(A):H=RV(B+1):GOSUB1150
850 IFV(D,0)>ITHENNEXTELSEN=N+1
860 FORI=1TORV(0):E=C(A):F=RV(I):G=V(D,0):H=0:LOCATE11,1+I*2:PRINTC$:IFE=4THENGOSUB940ELSEGOSUB1030
870 IFHTHENGOSUB1320:I=I-1ELSEG=C(D):H=V(D,B+1):GOSUB1150
880 IFRV(0)>ITHENNEXTELSEN=N+1:GOTO800
890 U=USR5(0):U$=USR2("AAT¥"):LOCATE2,2:PRINTUSING"####日##年###♠";2006+Y:M:N/2:U=USR3(84+D*1024)
900 FORJ=1TORV(0):E=C(A):F=RV(J):LOCATE2,J*2+2:PRINTV$(E,F):LOCATE3,J*2+3:PRINTUSING"♥♣ス ###";E(E,F)
910 PUTSPRITEJ,(88,J*16+15),VAL("&H"+MID$("84A2E",E+1,1)),R(E,F)+7:NEXT
920 FORJ=1TOV(D,0):E=C(D):F=V(D,J):LOCATE22,J*2+2:PRINTV$(E,F):LOCATE23,J*2+3:PRINTUSING"♥♣ス ###";E(E,F)
930 PUTSPRITEJ+8,(136,J*16+15),VAL("&H"+MID$("84A2E",E+1,1)),R(E,F)+7:NEXT:RETURN
940 GOSUB1680:LOCATE2,21:PRINT"なにをしますか? × こうげき × たいきゃく":B=0:U=USR(0)
950 I$=INKEY$:B=B+(I$=CHR$(28))*(B=0)-(I$=CHR$(29))*(B=1):PUTSPRITE0,(89+B*64,168),8,5:IFI$<>" "THEN950ELSEVPOKE6912,209:GOSUB1600:IFBTHEN990
960 GOSUB1680:LOCATE2,21:PRINT"どの十|をこうげきしますか?":B=0:U=USR(0)
970 I$=INKEY$:LOCATE17-(NMOD2)*6,3+B*2:PRINTS$:B=B+(I$=CHR$(31))*(B<G-1)-(I$=CHR$(30))*(B>0)
980 IFI$=CHR$(13)THENGOSUB1600:GOTO940ELSEIFI$<>" "THENLOCATE17-(NMOD2)*6,3+B*2:PRINTC$:GOTO970ELSEGOSUB1600:RETURN
990 GOSUB1680:LOCATE2,21:PRINT"どの土へたいきゃくしますか?":B=0:U=USR(0)
1000 I$=INKEY$:B=B+(I$=CHR$(28))*(B<LEN(C$(D))-1)-(I$=CHR$(29))*(B>0):G=ASC(MID$(C$(D),B+1))-64:U=USR3(692+G*1024)
1010 IFI$=CHR$(13)THENGOSUB1600:GOTO940ELSEIFI$<>" "THEN1000
1020 GOSUB1600:IFC(G)<>4ORD(G)=V(G,0)THENLOCATE2,21:PRINT"その土へはたいきゃくできません":GOSUB1660:GOSUB1600:GOTO940ELSEH=1:RETURN
1030 IFNMOD2=0ANDE(E,F)*5<ME(R(E,F))THENG=A:H=1:RETURNELSEB=RND(1)*G:RETURN
1040 U=USR5(0):U=USR1(1):U$=USR2("OJEJ"):PRINTE$"Y1+"CN$(C(D))"土の十|は":PRINTE$"Y3+ぜんめつしました!"
1050 IFC(A)=4THENGOSUB1690ELSEIFC(D)=4THENGOSUB1700
1060 GOSUB1660:PN(C(A))=PN(C(A))+1:PN(C(D))=PN(C(D))-1:IFPN(4)=0ORPN(4)=32THEN2060ELSEC(D)=C(A):GOSUB1530
1070 IFV(D,0)=<D(D)THEN1110ELSEIFC(D)<>4THENSWAPA,D:E=V(A,0)-D(A):B=0:RV(0)=0:FORI=1TOE:GOSUB1510:NEXT:GOSUB1530:SWAPA,D:GOTO1110
1080 SWAPA,D:GOSUB1790:GOSUB1750:GOSUB1680:G=V(A,0)-D(A):PRINTE$"Y1+"G"せきもとの土へ":PRINTE$"Y3+いどうさせます":B=0:RV(0)=0:U=USR(0)
1090 I$=INKEY$:B=B+(I$=CHR$(31))*(B<V(A,0)-1)-(I$=CHR$(30))*(B>0):PUTSPRITE1,(65,48+B*8),8,5:IFI$<>" "THEN1090
1100 U=USR5(0):GOSUB1510:IFG=RV(0)THENGOSUB1530:SWAPA,DELSEGOSUB1790:B=0:GOTO1090
1110 SWAPA,D:GOSUB1840:SWAPA,D:GOSUB1670:RETURN260
1120 U=USR5(0):U=USR1(1):U$=USR2("OJEJ"):PRINTE$"Y1+"CN$(C(A))"土の十|は":PRINTE$"Y3+ぜんめつしました!"
1130 IFC(D)=4THENGOSUB1690ELSEIFC(A)=4THENGOSUB1700
1140 GOSUB1660:U=USR1(1):SWAPA,D:GOSUB1840:SWAPA,D:RETURN260
1150 LOCATE2,21:PRINTCN$(E)"土 "V$(E,F)"のこうげき!":POKE&HD8F7,1:FORJ=0TO2:SOUND6,15:SOUND7,170:SOUND9,16:SOUND12,2:SOUND13,4:LOCATE11+(NMOD2)*6,1+I*2:PRINTS$
1160 FORK=0TO300:NEXT:SOUND12,20:SOUND13,0:LOCATE11+(NMOD2)*6,1+I*2:PRINTC$:FORK=0TO200:NEXT:NEXT:SOUND7,184:POKE&HD8F7,0:GOSUB1660:GOSUB1600
1170 IFMO(R(G,H))>RND(1)*30THENLOCATE2,21:PRINTV$(E,F)"のこうげきはしっぱいした!":GOSUB1660:GOSUB1600:GOTO1310
1180 POKE&HD8F7,1:FORJ=0TO9:SOUND3,12:SOUND6,31:SOUND7,168:SOUND9,16:SOUND12,100:SOUND13,0:VPOKE6948-(NMOD2)*32+B*4,VPEEK(6948-(NMOD2)*32+B*4)XOR4:NEXT
1190 E(G,H)=E(G,H)-AT(R(E,F))*RND(1)*20/DE(R(G,H)):E(G,H)=-(E(G,H)>0)*E(G,H):LOCATE2,21:PRINTV$(G,H)"の♥♣スは"E(G,H)"になりました":GOSUB1660:GOSUB1600
1200 SOUND7,184:POKE&HD8F7,0:LOCATE27-(NMOD2)*20,5+B*2:PRINTUSING"###";E(G,H)
1210 IFE(G,H)THEN1310ELSELOCATE2,21:PRINTV$(G,H)"はちんぼつしました!":GOSUB1250
1220 IFNMOD2THENRV(0)=RV(0)-1:IFB<7THENFORJ=B+1TO7:RV(J)=RV(J+1):NEXT
1230 IFNMOD2=0THENV(D,0)=V(D,0)-1:IFB<7THENFORJ=B+1TO7:V(D,J)=V(D,J+1):NEXT
1240 GOTO1350
1250 VN(G)=VN(G)-1:V$(G,32)=V$(G,H):R(G,32)=R(G,H):E(G,32)=E(G,H)
1260 FORJ=HTO31:V$(G,J)=V$(G,J+1):R(G,J)=R(G,J+1):E(G,J)=E(G,J+1):NEXT
1270 FORJ=0TO31:IFC(J)=GANDV(J,0)THENFORK=1TOV(J,0):IFV(J,K)>HTHENV(J,K)=V(J,K)-1:NEXT:NEXTELSENEXT:NEXTELSENEXT
1280 IFC(A)=GANDRV(0)THENFORJ=1TORV(0):IFRV(J)>HTHENRV(J)=RV(J)-1:NEXTELSENEXT
1290 IFG<>4THENE=ASC(MID$(V$(G,31),8)):MID$(V$(G,31),8)=CHR$(E-(E=32)*17+1)
1300 RETURN
1310 LOCATE11+(NMOD2)*6,1+I*2:PRINTS$:RETURN
1320 LOCATE2,21:PRINTV$(E,F)"はたいきゃくしました"
1330 IFNMOD2=0THENV(G,0)=V(G,0)+1:RV(0)=RV(0)-1:V(G,V(G,0))=F:FORJ=ITO7:RV(J)=RV(J+1):NEXT
```

次ページへ続く

```
1340 IFNMOD2THENV(G,0)=V(G,0)+1:V(D,0)=V(D,0)-1:V(G,V(G,0))=F:FORJ=ITO7:V(D,J)=V(D,J+1):NEXT
1350 GOSUB1660:GOSUB1600:IFRV(0)=0THENRETURN1120ELSEIFV(D,0)=0THENRETURN1040ELSEGOSUB890:RETURN
1360 '===== ENEMY ======================
1370 FORI=1TOLEN(C$(A)):D=ASC(MID$(C$(A),I))-64:IFC(A)=C(D)THENNEXT:GOTO1430ELSEIFV(A,0)<2ORS(A)<S(D)*2THEN1450
1380 U=USR1(0):RV(0)=0:FORI=1TOV(A,0)*.7:B=I-1:GOSUB1510:NEXT:U=USR5(0)
1390 U$=USR2("OJEJ"):PRINTE$"Y0+"CN$(C(A))"土は":U=USR3(587+D*1024):PRINTE$"Y4+へ◆めOみました!":GOSUB1660:IFC(D)=4THEN790
1400 G=0:FORI=1TORV(0):E=C(A):F=V(A,I):G=G+(1-R(E,F)/10)*E(E,F):NEXT
1410 IFG>S(D)THENFORI=1TOV(D,0):G=C(D):H=V(D,I):GOSUB1250:NEXT:V(D,0)=0:FORI=1TORV(0):E(C(A),RV(I))=E(C(A),RV(I))/2:NEXT:GOTO1040
1420 FORI=1TORV(0):G=C(A):H=RV(I):GOSUB1250:NEXT:RV(0)=0:FORI=1TOV(D,0):E(C(D),V(D,I))=E(C(D),V(D,I))/1.5:NEXT:GOTO1120
1430 IFV(A,0)<4THEN1450
1440 D=ASC(MID$(C$(A),RND(1)*LEN(C$(A))+1))-64:IFV(D,0)=D(D)THEN1450ELSERV(0)=0:B=0:GOSUB1510:GOSUB1530:RETURN
1450 IFM(A)=0THENRETURNELSEIFM(A)<EX(R(C(A),VN(C(A))))ORV(A,0)=D(A)ORVN(C(A))=32THEN1470
1460 B=R(C(A),VN(C(A))):F=EX(B):J$=V$(C(A),VN(C(A))):GOSUB1560:RETURN
1470 IFM=4ORM=8ORM=12THENF=M(A):GOSUB1550:RETURN
1480 IFV(A,0)THENFORI=1TOV(A,0):IFE(C(A),V(A,I))<ME(R(C(A),V(A,I)))THENB=I-1:F=M(A)/(4-(M-1)MOD4):GOSUB1570:RETURNELSENEXT
1490 F=M(A)/(4-(M-1)MOD4):GOSUB1550:RETURN
1500 '===== CALCULATION ================
1510 RV(0)=RV(0)+1:RV(RV(0))=V(A,B+1):IFB<7THENFORK=B+1TO7:V(A,K)=V(A,K+1):NEXT
1520 V(A,0)=V(A,0)-1:RETURN
1530 FORK=1TORV(0):V(D,0)=V(D,0)+1:V(D,V(D,0))=RV(K):NEXT:RETURN
1540 M(A)=M(A)-F:M(D)=M(D)+F:RETURN
1550 M(A)=M(A)-F:P(A)=P(A)+(F+1)/2:P(A)=FNA(P(A)):RETURN
1560 M(A)=M(A)-F:V(A,0)=V(A,0)+1:E=VN(C(A)):V(A,V(A,0))=E:V$(C(A),E)=J$:R(C(A),E)=B:E(C(A),E)=ME(B):VN(C(A))=E+1:RETURN
1570 M(A)=M(A)-F:E(C(A),V(A,B+1))=E(C(A),V(A,B+1))+F:E=C(A):F=V(A,B+1):E(E,F)=E(E,F)-(ME(R(E,F))<E(E,F))*(ME(R(E,F))-E(E,F)):RETURN
1580 '===== SUB ========================
1590 FORK=0TO4:LOCATE11,16+K:PRINTSPC(10):NEXT:RETURN
1600 LOCATE2,21:PRINTSPC(28):RETURN
1610 LOCATE2,2:PRINTUSING"####日##年";2006+Y;M:LOCATE22,2:PRINTUSING"円##時分の木枠";1+T:RETURN
1620 U=USR5(1):U$=USR2("EJAJ"):U=USR3(203+A*1024)
1630 U$=USR2("HJDJ"):PRINTE$"Y)+百"E$"Y*+千万x"E$"Y++ト゛ック"E$"Y,++十|":GOSUB1650:RETURN
1640 U$=USR2("NJFJ"):PRINTE$"Y/+x いと゛う"E$"Y0+x ゆそう"E$"Y1+x かいはつ"E$"Y2+x せいそ゛う"E$"Y3+x しゅうり"E$"Y4+x そのた":C=0:U=USR(0):RETURN
1650 PRINTE$"Y)2"USING"###";M(A):PRINTE$"Y*2"USING"###";P(A):PRINTE$"Y+2"USING"###";D(A):PRINTE$"Y,2"USING"###";V(A,0):RETURN
1660 FORK=0TOW*600:NEXT:RETURN
1670 U=USR1(1):FORK=0TO31:LOCATE1+X(K),1+Y(K):PRINTCHR$(88+C(K)*8):NEXT:RETURN
1680 POKE&HD8F7,1:FORK=0TO30:SOUND2,50-K:SOUND3,0:SOUND9,15:NEXT:SOUND2,0:POKE&HD8F7,0:RETURN
1690 GOSUB1730:PLAY"T150S0M10000L8O4GGGG4B4O5C2","T150S0L8O4EEEE4G4G2","T150S0L8O4CCCC4E4E2":GOTO1710
1700 GOSUB1730:PLAY"T100S13M500O4C8E-8G8B-8A2","T100S13O3G8O4C8E-8E-8D2","T100S13O3RB-8R8A2"
1710 FORK=-1TO0:K=PLAY(0):NEXT:POKE&HD8F4,1:POKE&HD8F6,0:GOSUB1740:RETURN
1720 BG=1-BG:POKE-608,219-BG*3:U=USR6(0):RETURN
1730 POKE-608,219:U=USR6(0):RETURN
1740 IFBGTHENPOKE-608,216:RETURNELSERETURN
1750 U$=USR2("NJFJ"):PRINTE$"Y/+―"MID$(" いと゛う  ゆそう   かいはつ せいそ゛う  しゅうり  そのた  ようすをみる",C*6+1,6)"―":RETURN
1760 U=USR1(1):VPOKE6915,13:E=(Y(A)>11)*11+16:U$=USR2(CHR$(E+64)+"JAJ"):GOSUB1680:LOCATE11,E+1:PRINT"と゛の主て゛すか?":E=(Y(A)>14)*11+19:U$=USR2(CHR$(E+64)+"JAJ"):B=0:U=USR(0)
1770 I$=INKEY$:B=B+(I$=CHR$(28))*(B<LEN(C$(A))-1)-(I$=CHR$(29))*(B>0):D=ASC(MID$(C$(A),B+1))-64:PUTSPRITE1,(6+X(D)*8,5+Y(D)*8),14,6:U=USR3(E*32+43+D*1024)
1780 IFI$=CHR$(13)THENU=USR5(1):RETURN300ELSEIFI$<>" "THEN1770ELSEU=USR5(1):RETURN
1790 U$=USR2("EGHP"):FORK=1TOV(A,0):E=C(A):F=V(A,K)
1800 LOCATE8,5+K:PRINTCHR$(88+C(A)*8)" "MID$("×木大中小",R(E,F)*2+1,2)" "V$(E,F):LOCATE21,5+K:PRINTUSING"###";E(E,F):NEXT:RETURN
1810 GOSUB1680:PRINTE$"Y1+と゛の+|て゛すか?":B=0:U=USR(0)
1820 I$=INKEY$:B=B+(I$=CHR$(31))*(B<V(A,0)-1)-(I$=CHR$(30))*(B>0):PUTSPRITE1,(65,48+B*8),8,5
1830 IFI$=CHR$(13)THENU=USR5(1):IFC=0ANDRV(0)THEN420ELSEU=USR1(1):RETURN300ELSEIFI$<>" "THEN1820ELSEU=USR5(1):RETURN
1840 S(A)=0:IFV(A,0)THENFORI=1TOV(A,0):E=C(A):F=V(A,I):S(A)=S(A)+(1-R(E,F)/10)*E(E,F):NEXT:RETURNELSERETURN
1850 '===== SAVE =======================
1860 IFB=0ANDPEEK(-529)=201THENPRINTE$"Y1+テ゛ィスクか゛":PRINTE$"Y3+ありません!":GOSUB1660:GOTO770
1870 GOSUB1730:PRINTE$"Y1+セーフ゛ちゅう・・・":ONERRORGOTO2020:CLOSE:IFBTHEN1890
1880 OPEN"L2-DATA"FOROUTPUTAS#1:GOTO1900
1890 OPEN"CAS:"FOROUTPUTAS#1
1900 PRINT#1,Y,M,T,A,W:FORI=0TO4:PRINT#1,CN$(I):PRINT#1,PN(I),VN(I):FORJ=0TO31:PRINT#1,V$(I,J):PRINT#1,R(I,J),E(I,J)
1910 NEXT:NEXT:FORI=0TO31:PRINT#1,C(I),M(I),P(I),F(I),S(I):FORJ=0TO8:PRINT#1,V(I,J):NEXT:NEXT:CLOSE:GOSUB1740:GOTO770
1920 '===== LOAD =======================
1930 PRINTE$"Y5*テ゛ィスク  x テーフ゜":B=0:I=0:U=USR(0)
```

```
1940 I=IXOR1:I$=INKEY$:B=B+(I$=CHR$(28))*(B=0)-(I$=CHR$(29))*(B=1):PUTSPRITE5,(65+B*80,168),8,5:VPOKE6931,7+I*8:IFI$=CHR$(13)THEN100ELSEIFI$<>" "THEN1940
1950 VPOKE6932,209:IFB=0ANDPEEK(-529)=201THENPRINTE$"Y5*ディスクがありません! ":GOSUB1660:GOTO100
1960 GOSUB1730:PRINTE$"Y5(    ロードちゅう・・・   ":ONERRORGOTO2020:CLOSE:IFBTHEN1980
1970 OPEN"L2-DATA"FORINPUTAS#1:GOTO1990
1980 OPEN"CAS:"FORINPUTAS#1
1990 INPUT#1,Y,M,T,A,W:FORI=0TO4:INPUT#1,CN$(I):INPUT#1,PN(I),VN(I):FORJ=0TO31:INPUT#1,V$(I,J):INPUT#1,R(I,J),E(I,J)
2000 NEXT:NEXT:FORI=0TO31:INPUT#1,C(I),M(I),P(I),F(I),S(I):FORJ=0TO8:INPUT#1,V(I,J):NEXT:NEXT:CLOSE
2010 U=USR5(0):GOSUB1670:U$=USR2("AAAH")+USR2("AUAH"):GOSUB1610:PUTSPRITE0,(6+X(A)*8,5+Y(A)*8),13,6:POKE&HD8F4,1:POKE&HD8F6,0:GOSUB1740:GOSUB290
2020 IFERL=1880THENGOSUB1740:PRINTE$"Y1+ディスクのようい ":PRINTE$"Y3+ができていません":GOSUB1660:RESUME770
2030 IFERL=1970THENGOSUB1740:PRINTE$"Y5&ディスクのよういができていません":GOSUB1660:RESUME100
2040 SCREEN0:ONERRORGOTO0
2050 '===== GAME END ===================
2060 GOSUB1730:U=USR5(0):CLS:IFPN(4)=32THEN2080ELSEPRINTE$"Y+#"USING"####日##年 &  &土はめつぼうした・・・";2006+Y;M;CN$(4)
2070 PLAY"T120V15L8O4C2DE-F4A-2GFE-2C2.","T120S0M30000L2O3E-.F.G.E-.","T120S0L2O3A-.A-.B-.G.":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:RUN
2080 PRINTE$"Y&#"USING"####日##年 &    &土は月火水をへいていした";2006+Y;M;CN$(4)
2090 PUTSPRITE0,(96,138),15,12:PUTSPRITE1,(128,138),15,13:PUTSPRITE2,(96,128),14,14:PUTSPRITE3,(128,128),14,15:FORI=16TO19:LOCATE10,I:PRINT"AAAAAAAAAAAA":NEXT
2100 PUTSPRITE4,(96,96),14,16:PUTSPRITE5,(80,96),7,17:PUTSPRITE6,(112,96),7,18:PUTSPRITE7,(144,96),7,18
2110 PLAY"T120S0M20000L8O4C4C.C16ECEG-G4G.G16AGABO5D4.E4.C2.","T120S0L8O3G4G.G16GGGGB4B.B16BBBB-A4.A4.G2.","T120S0L8O3E4E.E16EEEED4D.D16DDDEF4.F4.E2."
2120 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:GOSUB1660:U=USR5(0):CLS:LOCATE,1:PRINTSTRING$(255,65)STRING$(129,65):POKE&HD8F4,0:POKE&HD8F6,0:BG=0:GOSUB1720:A=0:RESTORE2600
2130 FORI=0TO3:READD$:GOSUB2150:NEXT:FORI=0TO3:D$=CN$(I)+"±":GOSUB2150:FORJ=0TO31:D$=" "+LEFT$(V$(I,J),7):GOSUB2150:NEXT:D$="":GOSUB2150:NEXT
2140 FORI=0TO21:READD$:GOSUB2150:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:U=USR5(0):RUN
2150 A=A+1:FORK=0TO4:E=192+(K*80MOD48)-A:PUTSPRITEK*2,(E,16+K*16),14,7+K:PUTSPRITEK*2+1,(E+24,28+K*16),15,12:NEXT
2160 PRINTE$"Y. "E$"M":LOCATE8,22:PRINTD$:FORK=0TO999:NEXT:RETURN
2170 '===== DATA ======================
2180 DATA 16,1,0,68,59,4,BDI
2190 DATA 8,4,1,61,56,4,BCE
2200 DATA 13,4,1,59,57,5,@A
2210 DATA 5,5,1,78,76,6,AJ
2220 DATA 20,5,0,83,61,6,@FM
2230 DATA 7,7,1,96,92,8,AIJL
2240 DATA 21,7,0,79,77,8,DKM
2250 DATA 28,7,0,92,98,8,OR
2260 DATA 2,8,1,98,81,6,JN
2270 DATA 12,8,0,63,59,7,@EMP
2280 DATA 4,9,1,69,62,4,CEHN
2290 DATA 23,9,3,58,56,4,FO
2300 DATA 7,10,0,68,58,5,ENPT
2310 DATA 15,10,0,72,71,7,DFIQ
2320 DATA 3,11,1,64,59,6,HJLS
2330 DATA 26,11,3,82,77,8,GKRVZ
2340 DATA 10,12,2,57,52,4,ILTX
2350 DATA 15,12,0,51,40,6,MXY
2360 DATA 28,12,3,56,61,7,GO
2370 DATA 1,13,1,82,68,7,NU[
2380 DATA 8,13,2,69,62,5,LPUW
2390 DATA 5,15,2,55,51,4,ST
2400 DATA 26,15,3,63,48,6,OZ^
2410 DATA 10,16,2,62,57,5,TX]
2420 DATA 12,16,2,57,52,5,PQWY_
2430 DATA 16,16,3,52,45,5,QXZ_
2440 DATA 22,17,3,49,39,4,OVY^
2450 DATA 2,18,2,74,66,6,S¥]
2460 DATA 5,18,2,62,56,5,[]
2470 DATA 8,19,2,79,78,7,W[¥_
2480 DATA 28,19,3,58,58,6,VZ
2490 DATA 12,20,3,75,72,7,XY]
2500 DATA 9,8,100,4,140,7,9,90,5,120,6,7,80,6,100,5,6,70,7,80,5,5,50,9,60
2510 DATA 3ペリー,0ニミッツ,3ローレンス,3スフルーアンス,3ファラガット,0ルーズベルト,1ウィスコンシン,4パーミット,3カロン,2カリフォルニア,4オハイオ,0カールビンソン,0キティホーク,2バージニア,0アメリカ,1アイオワ,0ワシントン,2ロングビーチ,3クーンツ,0ケネディ,0リンカーン,4イーサンアレン,2フィリップ°,4ミシガン,3キッド,1ニューシャーシ,3アーレイバーク,4ロサンゼルス,4タニー,3ローク,1ミズーリ,2タイコンデロガ
2520 DATA 3ベースキー,0バクー,3ストロイヌイ,3スコーリー,3ブラーヒ,0クレムリン,2スベルトロフ,4マイク,3ラジテルヌイ,3ソフレメンヌイ,4ノベンバー,0ブレジネフ,0キエフ,2レニングラート,0ミンスク,2スラバ,1フルンゼ,2モスクワ,3ボイキー,0ノボロシスク,1キーロフ,4シエラ,3オトチャニイ,4タイフーン,3ストローギー,2アゾフ,3ウダロイ,4アルファ,4アクラ,4ビクター,2セニャービン,2カーラ
2530 DATA 3バーミンカム,0イラストリアス,3コルテノール,3バトルアクス,3ハンブルグ,0アストリアス,2シュフラン,4アッフホルター,3デュペール,2ヨーク,4リュビ,0アークロイアル,0クレマンソー,2グロスター,0フォッシュ,1コルベール
2540 DATA 1シャンヌタルク,2マンチェスター,3オータチェ,0インビンシフル,0カリハルディ,4アコスタ,2ブリストル,4バリアント,3カサール,2トートビル,3リュッチェンス,4スィフトシュア,4トラファルカー,3トロンプ°,2ドグラース,2デュケンヌ
2550 DATA 2カウンティ,0ミッドウェイ,3シマカゼ,2アトランタ,3カミカゼ,0コロッサス,1レパルス,4タンバー,2リアンダー,2トネ,3クリムゾン,0レキシントン,0アカギ,2ミョウコウ,0シナノ,1イセ,1ナカト,2モカミ,3アサシオ,0ショウカク,1ヤマト,4カトー,2バルチモア,3グヌフヌイ,3フブキ,1モンタナ,2ウースター,3バトル,4サーゴ,3フレッチャー,1ニューメキシコ,2タカオ
2560 DATA ── 月  火  水  の  木  い ──,,┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬,├  ・  ・          ・  ┤
2570 DATA ├        ・   ・        ┤,├  ・  ・     ・   ・   ┤,├ ・    ・     ・   ・ ┤
2580 DATA ├AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA┤,├AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA┤,├AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA┤
2590 DATA ├AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA┤,┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴,,"   × スタート    × ロード "
2600 DATA ── ラストウォー 2 ──,,キャスト,,スタッフ,,"プロデュース  :;<=->",,"ゲームデザイン:;<=->",,"プログラム   :;<=->",,"グラフィック   :;<=->",,"サウンド     :;<=->",,"デモプログラム:;<=->",,,,,"1990 :;<=-> .「」、",,,,
```

すごいスケール

【NAGI-P SOFT】三国志IIやシュヴァルツシルトIIは気に入らないという読者には、この『LASTWAR II』をどうぞ。港の数32、最大艦船数が160という、すごいスケールのゲームです。艦船のデータ操作や、艦名を調べるのは大変でした。けっきょく9月号にはまにあわなかったけど……。次は『MARS II』とか『LASTWAR III』が出るかもしれません。最後に深谷中バスケ部のゴールデンコンビ、中田くん、中沢くんをよろしく。

変数の意味

■リスト1

A、B、D、D$……データ設定用

A#、B#……PSGデータ設定用

E$……エスケープシーケンス用

I、J……ループ用

■リスト2

●各国データ変数

CN$(n)……名前⇨nは国番号

PN(n)……港の数

VN(n)……艦船の数

V$(n, m)……艦船の名前⇨mは艦船番号

R(n, m)……艦船の種類

E(n, m)……艦船の耐久力

●各港データ変数

P$(n)……名前⇨nは港番号

X(n)、Y(n)……座標

C(n)……所有国

M(n)……所持金

P(n)……経済力

D(n)……ドック数

C$(n)……隣接港データ

プログラム確認用データ

使い方は36ページ

■リスト1

```
  10>254    20> 28    30>212    40>160
  50> 53    60>209    70>107    80> 43
  90>123   100>195   110> 60   120>143
 130> 86   140>253   150> 20   160> 59
 170> 92   180>225   190> 44   200>216
 210>186   220>104   230> 54   240>231
 250>190   260> 68   270>205   280>174
 290>186   300> 85   310>183   320> 19
 330>168   340>185   350>129   360>158
 370>137   380> 46   390> 41   400> 16
 410>159   420>123   430> 82   440>171
 450>143   460>153   470>124   480>138
 490> 54   500> 82   510> 96   520>  0
 530> 96   540> 41   550>144   560>181
 570>248   580>127   590> 26   600>164
 610> 86   620> 82   630> 48   640>242
 650> 21   660>101   670>145   680>212
 690>237   700> 31   710> 79   720>161
 730>183   740> 57   750> 34   760> 48
 770> 78   780>101   790>136   800> 29
 810>133   820>126   830>115   840>154
 850> 95   860>203   870>125   880>120
 890> 51   900>152   910> 26   920>233
 930> 52   940> 12
```

■リスト2

```
  10>105    20> 55    30>251    40>165
  50>114    60>169    70>138    80>131
  90> 53   100>195   110>223   120>116
 130>227   140> 71   150>126   160> 24
 170> 78   180> 97   190> 11   200> 98
 210>232   220>226   230> 92   240>181
 250>113   260>139   270>183   280>131
 290>158   300>148   310>194   320>109
 330> 27   340>201   350>243   360> 91
 370> 13   380> 24   390>  7   400> 25
 410>113   420> 92   430>209   440> 91
 450>191   460> 12   470>178   480>193
 490>203   500> 51   510>180   520> 87
 530> 79   540>127   550> 70   560>175
 570> 86   580>208   590> 21   600> 39
 610> 84   620>140   630> 12   640> 24
 650>153   660>132   670>237   680>217
 690>225   700>118   710>153   720>134
 730> 44   740> 14   750>198   760>194
 770>114   780>252   790>103   800>177
 810> 20   820>146   830>250   840>213
 850> 38   860>255   870>108   880>142
 890>237   900> 47   910> 21   920>126
 930> 14   940>249   950>149   960>212
 970>160   980>204   990>161  1000>104
1010>124  1020>248  1030> 56  1040>196
1050>250  1060>176  1070>250  1080> 51
1090> 33  1100>137  1110>121  1120>184
1130>  6  1140> 91  1150>  1  1160>119
1170>128  1180>141  1190> 70  1200> 77
1210> 93  1220> 78  1230>120  1240> 19
1250>148  1260>179  1270> 72  1280>211
1290>231  1300>198  1310> 87  1320>134
1330> 50  1340> 37  1350> 43  1360> 17
1370> 35  1380>168  1390>174  1400> 72
1410>108  1420>244  1430> 82  1440>238
1450>135  1460> 55  1470>167  1480>165
1490> 64  1500> 20  1510>151  1520>197
1530> 48  1540> 25  1550>161  1560>  2
1570>190  1580> 37  1590> 65  1600>208
1610>153  1620>101  1630>148  1640>241
1650>174  1660>184  1670>134  1680>117
1690>235  1700> 79  1710>146  1720>251
1730>244  1740>192  1750>166  1760> 75
1770>211  1780>204  1790>191  1800>  2
1810>109  1820>212  1830>101  1840>232
1850> 92  1860>244  1870>131  1880>250
1890>124  1900> 76  1910> 35  1920>242
1930>103  1940>216  1950> 99  1960> 77
1970>187  1980>216  1990> 68  2000> 39
2010> 94  2020>159  2030>242  2040>248
2050>172  2060> 74  2070>105  2080>188
2090>239  2100> 84  2110> 51  2120>241
2130>120  2140>125  2150>104  2160>175
2170>227  2180> 21  2190> 93  2200> 39
2210> 72  2220>186  2230>140  2240> 78
2250>  0  2260> 96  2270> 41  2280>107
2290>134  2300>200  2310>228  2320>124
2330>206  2340>135  2350> 55  2360>216
2370>211  2380>  9  2390>151  2400>173
2410>120  2420> 87  2430>111  2440> 86
2450> 24  2460>  9  2470> 27  2480>124
2490>201  2500>225  2510> 74  2520>134
2530> 29  2540>163  2550>226  2560>175
2570> 58  2580>251  2590>114  2600> 29
```

V(n, 0)……艦船数
V(n, m)……艦船番号⇒mはその港での艦船番号
F(n)……順番フラグ
S(n)……評価点⇒コンピュータの思考に使用
●艦船データ変数
AT(n)……攻撃力⇒nは艦船の種類
DE(n)……防御力
ME(n)……最大耐久力
MO(n)……機動力
EX(n)……製造費
●その他
A……現在戦略中の港番号
B……各種選択番号
BG……BGMフラグ
C……選択コマンド番号
D……目的地の港番号
C$、S$……表示用
D$……データ設定用
E$……エスケープシーケンス用
E、F、G、H……汎用⇒A、Bも使用
FNA(n)……各数値上限判定用
I、J、K……ループ用
I$……キー入力用
J$……艦船の名前入力用
M……月
N……戦闘時カウンタ
RV(0)……移動中の艦船数
RV(n)……移動中の艦船番号⇒nはその港での艦船番号
T……順番
U、U$……USR関数呼び出し用
W……時間待ち用
Y……年

プログラム解説

■リスト1
10〜30 初期設定
40 マシン語書きこみ
50〜80 キャラクタパターン定義／スプライトパターン定義
90〜100 効果音データ設定
110〜120 マップデータ設定
130 リスト2ロード
140 キャラクタパターン定義サブ
150 REM文
160〜320 マシン語データ(行40で読みこみ)
330〜510 スプライトパターンデータ(行70で読みこみ)
520〜710 キャラクタパターンデータ(行60で読みこみ)
720 色設定データ(行80で読みこみ)
730〜810 BGMデータ(行100で読みこみ)
820〜920 マップデータ(行110で読みこみ)
930〜940 港名データ(行120で読みこみ)
■リスト2
10〜20 初期設定
30〜40 各種データ設定
50〜60 カーソル作成
70 REM文
80〜110 タイトル
120 REM文
130〜170 初期国決定
180〜200 初期艦船決定
210〜220 スタート準備
230 REM文
240〜270 メインルーチン
280 REM文
290〜770 コマンド
290〜310 コマンド選択
320〜340 様子を見る
350 艦船リスト表示
360 コマンド決定
370 分岐
380〜450 移動
460〜510 輸送
520〜550 開発
560〜620 製造
630〜680 修理
690〜740 その他
750 何もしない
760 コマンド終了
770 キャンセル
780 REM文
790〜1350 戦闘
790 敵がいるかどうか
800〜810 30日経過により退却
820 日数表示
830〜850 防御側戦略
860〜880 攻撃側戦略
890〜930 艦隊表示サブ
940〜1020 プレイヤー側コマンド
1030 コンピュータ側コマンド
1040〜1110 攻撃側勝利
1120〜1140 防御側勝利
1150〜1240 攻撃
1250〜1300 沈没処理
1310 戦闘メインに戻る
1320〜1340 退却
1350 全滅判定
1360 REM文
1370〜1490 コンピュータ戦略思考ルーチン
1500 REM文
1510〜1570 各種コマンドサブ
1580 REM文
1590〜1670 表示、消去、ウェイトサブ
1680〜1740 効果音サブ
1750 ウィンドウ表示サブ
1760〜1780 港選択サブ
1790〜1830 艦船表示、選択サブ
1840 港の評価点計算
1850 REM文
1860〜1910 データセーブ
1920 REM文
1930〜2010 データロード
2020〜2040 エラー処理
2050 REM文
2060〜2070 ゲームオーバー
2080〜2160 エンディング
2170 REM文
2180〜2490 港データ(行30で読みこみ)
2500 艦船能力データ(行30で読みこみ)
2510〜2550 敵国艦船データ(行40で読みこみ)
2560〜2580 タイトルデータ(行100で読みこみ)
2600 メッセージデータ(行2130、2140で読みこみ)

マシン語解説

&HD6EE〜&HD713
マップ表示(USR1)
&HD714〜&HD78B
ウィンドウ表示(USR2)
&HD78C〜&HD7B9
港名表示(USR3)
&HD7BA〜&HD838
文字列入力(USR4)
&HD839〜&HD855
スプライト消去(USR5)
&HD856〜&HD8F7
BGM演奏
&HD8F8〜&HDE3F
BGMデータ

補足

ひとまとおりオリジナルのゲームバランスで遊んだら、編集部解析担当者の好みを盛りこんだ改造版でも遊んでほしい。艦船の能力、値段を変え、開発や修理にかかる金を増やしてみたので、多少難易度が変わっているかもしれないが、金の価値をより大きく、艦船ごとの特徴にメリハリをつけてみた。編集部改造版で遊ぶには、リスト2の行200、1550、1570、2500をそれぞれ「編集部版変更リスト」に変えればOK。

編集部版変更リスト

```
200 LOCATE2,2:PRINT"+1のなまえは?  ":LOCATE20
,2:PRINTSPC(10):U=USR(0):V$(4,0)=USR4("C
UH"):R(4,0)=B:E(4,0)=ME(B):M(A)=M(A)+450
-EX(B)
1550 M(A)=M(A)-F:P(A)=P(A)+(F+1)/(P(A)¥1
50+1)/2:P(A)=FNA(P(A)):RETURN
1570 M(A)=M(A)-F:E=C(A):E(E,V(A,B+1))=E(
E,V(A,B+1))+F/(R(E,V(A,B+1))+2)/1.5:F=V(
A,B+1):E(E,F)=E(E,F)-(ME(R(E,F))<E(E,F))
*(ME(R(E,F))-E(E,F)):RETURN
2500 DATA 10,8,100,4,450,8,9,90,5,360,7,
8,80,6,240,6,6,70,7,120,8,4,50,9,120
```

変更リストの確認用データ 使い方は36ページ

```
200>232  1550>181  1570> 56  2500>242
```

ダンジョンRPGの過程

第4回：モンスターも姿を見せて、いよいよ完成

足かけ5か月にわたって「ダンジョンRPG」を作成してきたが、いよいよ完成の運びとなった。しかし、いかんせん21画面とは。自分の力の無さを感じる。

ダンジョンRPGついに完成

いやー長かったなあ。1画面の「めいろげーむ」を足がかりに、6月号からはじめた「ダンジョンRPG」の制作。5か月も時間がかかってしまうとは。

しかも、21画面というプログラムの長さ。担当にとって、いちばん頭の痛いところだ。まあ、グチをこぼしていてもはじまらないか。

■短くて速い3D表示サブ

ここで、今回掲載した、「ダンジョンRPG」の最終バージョンと、前回までの過程との相違点に触れてみよう。

いちばん大きく変わったことは、いままで配列変数に入っていたマップデータを、メモリに直接書きこんで保存していることだろう。

メモリに置くことでの大きな利点としては、スピードが速くなることと、メモリの節約になることだ。

スピードは配列にくらべて4分の3にまで速くなり、メモリは半分も節約できた。

また、配列では縦と横の位置情報があり、移動や計算などが面倒くさかったりしたが、位置情報がアドレスで管理できるので、けっこう扱いやすくなったこともあげられる。

これらの影響で、担当が最近まで気にしていた3Dダンジョン表示サブが、短くて速い処理に生まれ変わったのだ。

ほかの部分にも、多少なりともいい影響があったのに、どうして21画面という長さになってしまったのだろう。次の処理ごとの解説を読んで、推理してみよう。それにしても21画面とは、ブツブツ……。

●いよいよ完成のはこびとなった「ダンジョンRPG」のゲーム画面。多少不満は残ったが、完成できてほっとひといきしている

プログラムの各処理のまとめ

リストが21画面もあるといっても、その半分は7種類のモンスターのグラフィックデータだと、前もっていっておこう。

■グラフィックデータの圧縮は成功したのだろうか？

10画面を超すモンスターのグラフィックデータは、圧縮が失敗だったからじゃないかといわれそうだが、大成功とまではいわないが、成功したことはまぎれもない事実だ。

たとえば、「ニラセ」(つちのこのようなモンスター)の場合だと、44×42ドットのものが、21行のデータになった。

とてもじゃあないが、カラーコードをそのままデータにしていく方法とでは、くらべものにならないほどの差がある。

もちろん他のいくつかの圧縮方法のなかには、もっと効率のいい圧縮ができるものもあるかもしれないが。

どちらにせよ、7種類のモンスターのなかには大きなものもあり、リストを長くした親玉であることは間違いないだろう。

では、プログラムのほうにはムダがないのだろうか。

■プログラムの各処理のおおまかな解説

21画面というリストの長さのうち、プログラムでは約10画面かかっている。はたしてプログラムに無駄はあるのだろうか？

ここに、各処理についておおまかな解説と、その処理がどのくらいの長さかを載せてみたので、リストを見ながら無駄があるか考えてみよう。

●初期設定(行10〜50／13行)

ここでは、マップデータを保存するためのメモリの確保などの各設定があり、プログラム中で使われる配列変数なども領域を確保している。

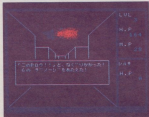
ここでの変更点は、ダンジョン表示のためのGMLを配列に設定していることくらいだろう。

リストを短くするための仕掛けがおこなわれているので、少し長めかもしれない。

●モンスターグラフィック作成(行60〜130／19行)

前回の過程で取り上げた圧縮方法で、グラフィックデータを展開する処理だ。

最初に展開用のマシン語を設定し、それを使ってページ2の画面にグラフィックを保存し、同時にモンスターの各パラメータも設定している。また、モンスターがやられたときに使う血(?)のパターンもページ3に作成している。

展開にかかる時間はさほどでもない。行50の最後のほうにある、「SETPAGE，2：CLS」を、「SETPAGE2，2：CLS」に変えると、展開し終わったグラフィックが、つぎつぎに表示されていくのでよくわかるだろう。

血のパターン作成で少し凝ったことをしているので、無駄といえば無駄かなあ。

⬅こんな感じでモンスターが作成される

●マップデータ作成（行140〜190／17行）

前回までは配列にデータを設定していたが、今回はメモリに設定している。1フロアの大きさは20×20のマス目になっていて、&HD800からのアドレスに書きこまれている。

ゲーム性に影響する変更点は、はしごの数が乱数によって決められることと、新しいイベントとして、落とし穴を設定していることだろう。

1階は「迷路」、2階は「格子廊」、3階は「広間」という内容に変更はない。

この処理で無駄に見えるのが「NEXT：NEXT」の部分だが、これは担当がまだ幼いころ、ファンダムの常連投稿者に教わったことを実行しているのだ。こうしたほうが、処理速度があがるので、みんなもためしてみよう。とはいっても、ゲームがはじまってからの長いウエイトは、ほとんどここの処理のせいだったりする。

●ゲーム開始前設定（行200〜220／9行）

前回までとほとんど内容は変わらず、プレイヤーの各パラメータ設定と、ゲーム画面の作成がおもな内容だ。

●ゲームメイン処理（行230〜270／9行）

ダンジョンでの移動はここでおこなわれていて、モンスターなどのイベントにより、各処理に分岐していく。

プレイヤーなどの位置情報がアドレスになったため、面倒な座標計算がなくなり、けっこうすっきりした処理になった。まあ、ここに無駄はないだろう。

●各イベント処理（行280〜300／11行）

前回までのはしごによる上下移動処理に、落とし穴の処理が加わっている。

落とし穴に落ちると、H．Pが減り、下の階に移動するという、とても単純な処理だ。

ここは無駄がありそうで、いちいちMID$を使わずに、データにでもしたほうがすっきりしただろう。

⬅第1回から生き残っているたくましいはしご

⬅落とし穴はマップ上でははしごとおなじように表示

●モンスターとの戦闘処理（行310〜560／3画面＋8行）

ダンジョンRPGのなかで、いちばん大きい処理となった部分。ゲームオーバー処理と、クリア処理も含んでいる。

リアルタイムっぽい戦闘システムや、プレイヤーのレベルによって出現するモンスターが決まることには変更はない。ただ、モンスターのグラフィックを生かすために、出現時と消滅時に軽くデモをほどこした。

担当ははじめ、モンスターのグラフィックをアニメーションさせようとおもっていたのだが、プログラムがこんなに長くなってしまったので、そこまではできなかった。

処理の内容は、出現するモンスターの種類を決定し、H．Pなどの各パラメータを設定する。

つぎにモンスターのグラフィックを配列変数に設定して、出現デモをおこなっている。ここは、8月号の「BASICピクニック」で掲載した配列忍者のテクニックを利用している。

つづいて、モンスターとの戦闘処理があり、戦いの結果によって後半の各処理に分岐する。

ゲームオーバーの場合は、コンティニューして、ゲームを続けるか、ゲームを終了するかの選択になる。

ゲームクリアのときは、クリアメッセージのあと、無限ループになるようにしてある。

ここははっきりいって無駄があるかどうか、担当にはよくわからない。デモにばかり凝っていたので、かなりごちゃごちゃした処理になったことを反省する今日このごろ。

⬅モンスターとの戦闘画面。やられるまえにやれ！

●メッセージ表示サブ（行570〜600／9行）

メッセージの表示とキー入力をおこなうサブルーチン。

いままでは、いちいち書きかえていたので、チカチカしていたが、フラグを使って解消した。また、表示位置も指定できるようにし、モンスターやはしごのグラフィックが欠けないようにした。

こういうちょっとした配慮は、プログラムには必要不可欠だとおもう。しかし、汎用キー入力の部分は、あまり使われないので無駄だったかもしれない。

⬅グラフィックが上ならメッセージは下に表示する

●3Dダンジョン表示サブ（行610〜770／1画面＋3行）

基本的なアルゴリズムを変えてしまったせいもあり、いままでよりだいぶ処理速度が上がったが、いっけん単純そうで、わかりにくい処理になっている。

この新しいアルゴリズムは、BASICによる3Dダンジョン表示を前回の2倍は速くしていると思う。

ここは、この上なく長さと速さのバランスがとれている処理だと担当はおもっている。

●パラメータ表示サブ（行780〜800／8行）

プレイヤーとモンスターのパラメータを表示するサブ。

モンスターのパラメータを表示するかはフラグによる。

●ボス設定／移動サブ（行810〜830／5行）

ボスの位置設定と移動処理。

ボスはダンジョンの中を移動しているのだ。とはいっても、はしごなんかは使わないので、おなじ階にとどまってはいるが。

●マップ表示サブ（行840〜870／13行）

プレイヤーの現在位置を中心としたマップを表示するサブ。F1キーによる割りこみでここが呼び出される。

当然ながら、はしごと落とし穴などの区別は、マップ上ではできないようになっている。

⬅ダンジョンのなかではいちばんたよりになるマップ

●3Dダンジョン表示用GMLデータ（行880〜900／9行）

ダンジョンを3D表示するためのGMLとはしごのGMLデータ。無駄なんかないよ。

●展開用マシン語データ（行910〜930／8行）

圧縮されたグラフィックデータを展開するマシン語のデータ。

●モンスターグラフィックデータ（行940〜1660／10画面＋18行）

各モンスターデータの最初の部分に名前やH．P、表示座標、大きさなどの情報がある。また、行1660はパレット切り換え用のデータとなっている。

●メッセージデータ（行1670／3行）

エンディングメッセージ用。

さて、3D表示ルーチンのアルゴリズムや処理の高速化のくわしい解説をするスペースがなくなってしまった。ええい、来月号でその解説のため、もう1回だけ連載延長だあ。

注意 このプログラムでは一部マシン語を使用しています。行920と行930のデータは間違いのないように打ちこんでください。また、リストの後半部分にあるモンスターのグラフィックデータには、アルファベットと数字で構成されていますので、ここも間違いのないように注意してください。

```
10 CLEAR600,&HD800:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HDD
00:DEFFNW=TAN(4)^TAN(4)^TAN(4):ONKEYGOSU
B850:PLAY"T200O4L8S0M5000":OPEN"GRP:"AS1
20 DEFFNA(I)=VAL(MID$(A$,B+I,1)):DIM A(3
),S(4),P$(3),D(113),D$(10),M$(6),M(6,11)
30 FORI=0TO3:A(I)=(2-I)MOD2+((I-1)MOD2)*
20:NEXT:FORI=0TO4:S(I)=2^(6-I):NEXT:K$="
 ":FORI=1TO12:K$=K$+CHR$(ASC(MID$("><?=m
♠a♥dOrυ",I,1))-32):NEXT
40 RESTORE880:FORI=0TO10:READD$(I):D$(I)
="BM102,102C15A=A;S=S(I);"+D$(I):NEXT
50 COLOR15,0,0:SCREEN5,0:DRAW"BM72,100":
PRINT#1,"WAIT A MOMENT.":SETPAGE,2:CLS
60  '●●●●●●  モンスター グラフィック サクセイ  ●●●●●●
70 RESTORE920:FORI=0TO11:READA$:C=0:FORJ
=0TO9:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE&
HDD00+I*9+J,A:C=CXORA:NEXT:IFC<>0THENSCR
EEN0:PRINTI+1"コメノ データ "A$" ニ ミス!!":END
80 NEXT:RESTORE950:FORI=0TO6:READM$(I):F
ORJ=0TO11:READM(I,J):NEXT:DIMG(M(I,9))
90 READA$:IFA$="¥"THEN110ELSEIFA$>""THEN
A$=USR(A$):GOTO90ELSEREADC
100 A=VARPTR(G(2)):POKE&HDCF0,AAND255:PO
KE&HDCF1,INT(A/256)AND255:POKE&HDCF2,C:P
OKE&HDCF4,255:POKE&HDCF6,0:GOTO90
110 G(0)=M(I,7):G(1)=M(I,8):COPYGTO(M(I,
3),M(I,4)),2,PSET:ERASEG:NEXT
120 FORI=1TO3:READP$(I):NEXT
130 SETPAGE,3:CLS:FORI=0TO300:A=21+(I>17
0)*10:X=RND(1)*A-A¥2:Y=RND(1)*A-A¥2:PSET
(50+X,50+Y),6-(I>140)*2-(I>250):NEXT:COP
Y(40,40)-(60,60),3TOD
140 '●●●●●●     MAP DATA サクセイ     ●●●●●●
150 FORI=0TO1199:POKE&HD800+I,0:NEXT
160 FORI=0TO2:FORJ=0TO399:AD=&HD800+I*40
0+J:IFJ<20ORJMOD20=0THENPOKEAD,1:GOTO180
ELSEIF(J¥20)MOD2ORJMOD2THEN180ELSEIFI=2A
NDRND(1)<.3THEN180ELSEPOKEAD,1
170 H=RND(1)*(3-(J¥20=2)):A=(2-H)MOD2+((
H-1)MOD2)*20:IFPEEK(AD+A)THEN170ELSEPOKE
AD+A,1:IFRND(1)*4<3-IANDITHENPOKEAD+A,0
180 NEXT:NEXT:FORI=0TO19:POKE&HDCB0+I,1:
NEXT:A=RND(1)*3:FORJ=0TOA:FORI=0TO1:AD=&
HD800+RND(1)*400+I*400:IFPEEK(AD)ORPEEK(
AD+400)THENI=I-1:NEXT:NEXTELSEPOKEAD,2:P
OKEAD+400,3:NEXT:NEXT
190 FORJ=0TOA*2:FORI=0TO1:AD=&HD800+RND(
1)*400+I*400:IFPEEK(AD)ORPEEK(AD+400)THE
NI=I-1:NEXT:NEXTELSEPOKEAD,4:NEXT:NEXT
200 '●●●●●●     GAME ショキ セッテイ     ●●●●●●
210 HM=100:HP=HM:M=5:H=0:L=0:C=15:AD=&HD
97D:R=RND(-TIME):DEFUSR=342:GOSUB820
220 U=USR(0):SETPAGE,3:CLS:LINE(4,4)-(17
2,52),15,B:SETPAGE,0:COLOR,4:CLS:COLOR,0
:LINE(204,6)-(251,99),0,BF:LINE(204,105)
-(251,198),0,BF:PSET(206,10),0:PRINT#1,"
LVL":PSET(206,40),0:PRINT#1,"H.P":PSET(2
06,70),0:PRINT#1,"M.P":GOSUB620:GOTO270
230 '●●●●●●     MAZE メイン ルーチン     ●●●●●●
240 S=INSTR(K$,INKEY$)-2:Z=PEEK(AD+A(H))
:IFS<0ORS>3ORS=0ANDZ=1THEN240ELSEKEY(1)O
FF:GOSUB830:K=(AD=DG):IFS=0THENAD=AD+A(H
):K=(KORAD=DG)ELSEH=(H+S)MOD4
250 GOSUB620:IFSTHEN270ELSEHP=HP-(HP<HM)
260 IFKORZ=0ANDRND(1)>.91THEN320ELSEONZG
OTO270,290,290,300
270 P=1:GOSUB790:KEY(1)ON:GOTO240
280 '●●●●●●     イベント ショリ     ●●●●●●
290 Z=Z-2:F=34+Z*68:G=0:P$=MID$("くだのぼ"
,1+Z*3,3)+"りのはしご が あります.":GOSUB580:P$=
MID$("したうえ",1+Z*2,2)+"へいきますか ? (YorN) ":
GOSUB590:U=USR(0):Q$=" NnYy":GOSUB600:AD
=AD-(1-Z*2)*(I>3)*400:GOSUB620:GOTO270
300 G=0:C=10:F=34:P$="おとしあなだ!":GOSUB580
:C=15:AD=AD+400:W=FNW:GOSUB620:G=0:F=34:
P$="「イテテテテ」":GOSUB580:P$="したの かいに おちたようだ
":GOSUB590:HP=HP-HP*RND(1)*.5:P=1:GOSUB
790:W=FNW^FNW:GOSUB620:GOTO270
310 '●●●●●●     BATTLE     ●●●●●●
320 A=L+(K=0)*RND(1)*L:A=VAL(MID$("12604
53",A+1,1))
330 IFM(A,11)=0THENCOLOR=NEWELSEA$=P$(M(
A,11)):B=1:FORI=2TO14:I=I-(I=4)*6:COLOR=
(I,FNA(0),FNA(1),FNA(2)):B=B+3:NEXT
340 P=0:MH=M(A,1)+RND(1)*10:MA=M(A,2)+RN
D(1)*3:IFKTHENMH=MH*1.3:MA=MA*1.2
350 X=M(A,7)-1:Y=M(A,8)-1:DX=M(A,5):DY=M
(A,6):COPY(M(A,3),M(A,4))-STEP(X,Y),2TO(
0,80),3,PSET:COPY(DX,DY)-STEP(X,Y),0TO(0
,0),1,PSET
360 DIMG(M(A,9)):COPY(0,80)-STEP(X,Y),3T
OG:X=X+1:Y=Y+1:FORD!=.05TO1STEP.05:G(0)=
X*D!:G(1)=Y*D!:COPYGTO(DX+X¥2-G(0)¥2,DY+
Y¥2-G(1)¥2),,TPSET:IFD!<1THENCOPY(0,0)-(
X-1,Y-1),1TO(DX,DY),,PSET:NEXTELSENEXT
370 F=M(A,10):G=0:M$=MID$("キング",5+K*4,4
)+M$(A):P$=M$+"があらわれた!":GOSUB580
380 IFRND(1)<.15THENC=8:P$=M$+"の せんせいこうげ
き!":GOSUB590:W=FNW:C=15:GOTO530
390 W=FNW^FNW:D!=1:B=0
400 GOSUB790:G=0:P$="どうする ?":GOSUB580:P
$="  A)こうげき D)ぼうぎょ":GOSUB590:P$="  R)
にげる  M)じゅもん":GOSUB590:U=USR(0)
410 B=B+1:S=INSTR(K$,INKEY$)¥2-3:IFB>M(A
,0)THEN530ELSEIFS<0THEN410ELSEONSGOTO450
,440,430
420 B=B+20*RND(1):G=0:P$="MAPの じゅもんをとなえ
た!":GOSUB580:W=FNW:IFM>RND(1)*5+ATHENC=7
:P$=M$+"は きえてしまった!!":GOSUB590:C=15:M=M-R
ND(0)*5-A:GOTO520ELSEP$="しかし、なんにもおこらない":
GOSUB590:M=M+(M>0):D!=1:GOTO400
430 B=B+25:G=0:P$="「バーカ!」といって にげようとした"
:GOSUB580:W=FNW:IFRND(1)>.8THENP$="まんまと
にげだせた!":GOSUB590:GOTO520ELSEP$="しかし、だ
めだった":GOSUB590:D!=1:IFRND(1)>.6THEN400E
LSEW=FNW:C=8:P$=M$+"をおこらせた!!":GOSUB590:C
=15:W=FNW:MA=MA*1.5:GOTO530
440 B=B+10*RND(1):P$="「むうっっ!」 ちからをためる":G
OSUB590:HP=HP-(HM>HP+L)*L:D!=D!+HP/HM+L/
9:IFD!>3THEND!=3:GOTO400ELSE400
450 B=B+13*RND(1):G=0:P$="「このヤロウ!!」と、なぐ
りかかった!":GOSUB580:W=FNW:IFRND(1)>.95THENP
$="おっと よけられた":GOSUB590:D!=1:GOTO400
460 D=RND(1)*3.22:IFD=3THENP$="きゅうしょにめいち
ゅう!":GOSUB590
470 FORI=1TO3+D:COPY(0,0)-(X-1,Y-1),1TO(
DX,DY),,PSET:COPYGTO(DX,DY),,TPSET:NEXT
480 D=D+(L*3+3)*D!-RND(1)*HP*(D=3):D!=1:
D=D+(D>MH)*(D-MH):P$=STR$(D)+"の ダメージをあ
たえた!":GOSUB590:MH=MH-D:GOSUB790:W=FNW^FN
W:IFMH>0THEN400ELSEX=X-21:Y=Y-21
```

```
490 FORI=0TO20:COPYDTO(DX+RND(1)*X,DY+RN
D(1)*Y),,TPSET:NEXT:G=0:P$="みごと、"+M$+"を
たおした!!":GOSUB580:HM=HM+A+1:W=FNW:COPY(0,
0)-(X+20,Y+20),1TO(DX,DY),,PSET:W=FNW
500 L=L-K:IFL>6THEN560ELSEIFKTHENC=7:P$=
"レヘ゛ルか゛あか゛った!":GOSUB590:W=FNW^FNW:C=15
510 B=RND(1)*3:IFBTHENM=M+B:P$="MAPを"+ST
R$(B)+"つ てにいれた":GOSUB590
520 COLOR=NEW:ERASEG:W=FNW^FNW:LINE(204,
105)-(251,198),0,BF:IFKTHENGOSUB820:GOSU
B620:GOTO270ELSEGOSUB620:GOTO270
530 G=0:P$=M$+"か゛ こうけ゛きしてきた!":GOSUB580:D
=RND(1)*3.13:V=VDP(19):VDP(7)=8:FORI=0TO
20:VDP(19)=256*RND(1):NEXT:VDP(19)=V:VDP
(7)=1:D=D+MA/D!-RND(1)*MH*(D=3)
540 D!=1:D=D+(D>HP)*(D-HP):P$=STR$(D)+"の
 ダ゛メーシ゛をうけた!":GOSUB590:HP=HP-D:B=0:GOSUB
790:W=FNW^FNW:IFHP>0THEN400ELSEERASEG
550 COLOR=NEW:G=0:C=8:P$=" あなたは しにました。":
GOSUB580:C=15:P$="   つつ゛けますか ? (YorN)":G
OSUB590:U=USR(0):Q$=" NnYy":GOSUB600:IFI
<4THENENDELSEHM=HM*.9:HP=HM:M=5:AD=&HD97
D:GOSUB820:GOTO220
560 LINE(6,6)-(198,198),0,BF:G=0:C=15:RE
STORE1670:FORI=0TO1:READP$:IFP$<>"¥"THEN
P$=SPACE$(10-LEN(P$)¥2)+P$:GOSUB580:I=0:
W=FNW^FNW:NEXTELSEFORI=0TO1:I=0:NEXT
570 '●●●●●●    MAZE サフ゛ ルーチンス゛    ●●●●●●
580 IFG=0THENCOPY(0,0)-(176,56),3TO(14,F
)ELSEIFG>3THENG=3:COPY(22,19+F)-(182,48+
F)TO(22,9+F):LINE(22,39+F)-(182,48+F),0,
BF
590 PSET(22,9+G*10+F),0:COLORC:PRINT#1,P
$;:G=G+1:COLOR15:RETURN
600 I=INSTR(Q$,INKEY$):IFI<2THEN600ELSEP
RINT#1,MID$(Q$,I,1):W=FNW:RETURN
610 '●●●●●●    3D ヒョウシ゛ サフ゛     ●●●●●●
620 OF=A(H):OS=A((H+1)MOD4):SI=-1
630 D=4:LINE(6,6)-(198,198),0,BF
640 FORI=0TO4:F=PEEK(AD+OF*I):IFF=0THENN
EXTELSEIFF=1THENA=0:DRAWD$(0):D=I:I=9:NE
XTELSEIFF<4THENSA=-(F=3)*2:SI=I:SN=8:NEX
TELSENEXT
650 FORJ=-1TO1STEP2:A=1+J:T=J*OS:E=0
660 FORI=0TO4:F=PEEK(AD+OF*I+T):IFF<>1TH
ENE=E+1:V=0:IF(F=2ORF=3)ANDE>1ANDI<DANDI
>0THENSA=-(F=3)*2:SI=I:SN=9-(F=2-(J<0)):
GOTO690ELSE690ELSEV=1:IFI<DTHENDRAWD$(1)
670 IFE>0ANDI<D+1THENDRAWD$(2)
680 IFE>1ANDI<D+2THENDRAWD$(3)
690 IFPEEK(AD+OF*I+T*2)<>1ORI=0THENEX=1:
GOTO750
700 IFE>1ANDV=0ANDI<D+1THENDRAWD$(4)
710 IFE>2ANDV=0ANDI<D+2THENDRAWD$(5)
720 IFEX=1ANDE+V>2ANDI<D+2THENDRAWD$(6)
730 IFEX=1ANDE+V>3ANDI<D+3THENDRAWD$(7)
740 EX=0
750 E=-E*(V=0):NEXT
760 NEXT:IFSI>-1THENI=SI:A=SA:DRAWD$(SN)
770 OF=AD-&HD800:OS=DG-&HD800:N=96-ABS(O
F¥400-OS¥400)*28-ABS((OFMOD400)¥20-(OSMO
D400)¥20)-ABS(OFMOD20-OSMOD20):PLAY"N=N;
":RETURN
780 '●●●●●●    ハ゜ラメータ ヒョウシ゛ サフ゛  ●●●●●●
790 COLOR7:PSET(224,20),0:PRINT#1,L+1:CO
LOR7-(HP*5<HM):PSET(224,50):PRINT#1,USIN
G"###";HP:COLOR7-(M<4):PSET(224,80),0:PR
INT#1,USING"###";M:COLOR15:IFPTHENRETURN
800 PSET(204,109),0:PRINT#1,M$(A):PSET(2
06,129),0:PRINT#1,"H.P":COLOR7:PSET(224,
139),0:PRINT#1,USING"###";MH:RETURN
810 '●●●●●●    ホ゜イント セット サフ゛    ●●●●●●
820 DG=&HD800+RND(1)*1200:IFPEEK(DG)ORDG
=ADTHEN820ELSERETURN
830 IFPEEK(DG+A(RND(1)*4))=1THENRETURNEL
SEDG=DG+A(RND(0)*4):RETURN
840 '●●●●●●    フカンス゛ ヒョウシ゛ サフ゛   ●●●●●●
850 KEY(1)OFF:IFM=0THENRETURNELSEM=M-1:S
ETPAGE1,1:COLOR15,4:CLS:PSET(30,10),0:F=
(AD-&HD800)¥400+1:PRINT#1,"ほうこう      FLOO
R";F:DRAW"S0BM40,30C9A"+MID$("0321",H+1,
1)+"ND5U5NG6F6A0":FORI=-7TO7:FORJ=-7TO7
860 A=AD+J*20+I:A=A-(A<&HD670+F*400)*400
+(A>&HD7FF+F*400)*400:N=PEEK(A)
870 LINE(124+I*8,110+J*8)-STEP(7,7),-(N>
1)*4-(N>0)*2,BF:NEXTJ,I:PSET(70,190),0:P
RINT#1,"hit space key !":FORI=0TO1:LINE(
124,110)-(131,117),15,BF,XOR:I=-STRIG(0)
:NEXT:CLS:COLOR,0:SETPAGE0,0:RETURN270
880 '●●●●●●    GML  DATA         ●●●●●●
890 DATA "BH6R12D12L12U12","BH3NH3D6G3",
"BH6NL6D12L6","BH6BL6L6D12R6","BM-9,-3NM
-3,-1D6M-3,+1","BM-12,-4M-6,-2D12M+6,-2"
,"BM-18,-6NL6D12L6","BM-24,-6L6BD12R6"
900 DATA "C7BLDNR2DNR2DNR2DNDR2NDC15RNDF
L6ENDRC7R2U4","C7BL8DNL2DNL2DNL2DNDL2NDN
U4C15M-2,+1R5NUEL2","C7BR8DNR2DNR2DNR2DN
DR2NDNU4C15M+2,+1L5NUHR2"
910 '●●●●●●  テンカイ ヨウ マシンコ゛ テ゛ータ  ●●●●●●
920 DATA 2AF8F746235E2356EB80,DD21F0DCDD
7003DD7EDD,04B7200BDD7E02DD7793,05DD3504
1807DD360518,00DD34047E23D62FFEB7,0B3808
D607FE2538020B,D606B7282BE5472AF01C
930 DATA DC56DD7E06B74FDD7E74,05200FCB27
CB27CB27C6,CB27B277DD35061806D9,B27723DD
340610DE22E5,F0DCE1DD3503C818A452
940 '●●●●●●  モンスター ク゛ラフィック テ゛ータ  ●●●●●●
950 DATA ニラセ,100,130,35,,,80,124,44,42,4
65,34,,
960 DATA 1,z/z/z/z/z/A5Z9O06AN16BM24DL23
EL23FJ33FJ33GI41IH101120EH101120FG002130
E8253130H4330031O2330031P1420121P0511211
X016a8A0L990MA61N90112P831L058C0C05AA0G0
290071G02A1122F23A32OCD0713EC07062401007
501QC00V8,
970 DATA 2,z/z/z/z/z/t3b7O0880089N16AN15
BM25BM25BM25AN25AN2590267Q076b3z/z/z/c0f
0W061Y112c1L0R0C0F0A0G0D071G0F122F2I2p0f
0U16240R750f0,
980 DATA 4,A6XBTFQHOJMKMLKMKNJNIB0BIA3AI
84AJ669G0166AF01679F01679F0167A3270167A1
63000085L11193N030g0G0O110107202A40458NJ
MJN90610MA1123LC16D06LE0490A00B33A0711B2
001C1224DI288X006X024M16242P750f0,
990 DATA 8,z/z/z/z/z/t3b7O081050080340O6
044V063M07063M07072M07071N07071N07070000
06050Q07031b3k1d3b5Y9S10AS11900Q04611E04
040301124D040402317C050402CE1804A01A3202
1400712A202200041 1225C340432976CD0173EC0
4R62401O07501QC00V8,¥
1000 DATA イスカ,40,45,5,50,,85,123,35,43,3
80,34,,
1010 DATA 1,44B4A788730473045242624331 72
42722091O201A020A6B020A5C02096B13086B040
77B0417401915074109060650280614A71722A43
AD05G8P5T1A1K092V2M152M15142E2003135C111
3136B11187E288D288D369D369D369E269E358G2
58G446I445L07201G482E583C693E2A4S3,
1020 DATA 2,z/D0G0D4C497A7698A4A6B4A5C49
6B686B677B76898689869894A7C2A452U020S0W0
E1G0F0G1X1X1X1W1X1W1W1W1V1W1W0W1W0,
```

次ページへ続く

```
1030 DATA 4,44B4A78879795A6B3C4D2C020D2V
2V2V3T4T48040D57041B6D0C6R7P125K30207D60
CF30E11B20F01C11HD11FF11D10E11A20G11811I
01811I11AK01AK01AK01AMBMCKDKEIFGI409L165
G483D674B784D395R4,
1040 DATA 8,z/D0G0D4C497A7698A4A6B4A5C49
6B686B677B77401987410986502894A7C2A452U0
2071I0C1H0E1G0F0G1X1X1X1X1W1X1W1W1W1V1W1
W0W1W0,¥
1050 DATA ｼﾊｷ,55,60,12,90,,67,38,70,27,4
75,102,,
1060 DATA 1,R0B0t13131k07205027 0a26D62a0
8B80a2810301 82W672010276Q30000017771 0000
03K33000126562100033E350103253523010538 3
8010522111225010832 3A0207D7020A3E0208B8
1070 DATA 020S030999030R040898040Q050979
050P050979050O060979060N060979060M070A5A
070L070979070L070979070K080600103010060 8
0J080712121708 0J080807080 80T0R0d0R0,
1080 DATA 2,z/z/z/z/z/z/z/z/z/z/g010z/30
10,
1090 DATA 4,R0B0t13131k072050270a26D62a0
8B80a281030182W672010276QA777AKF656FEK53
5K8P21112P2z/71z/35z8xAvCtErFrGK151KHH37
3HID676DJC40010301004CJ1356121216531J062
80708260S1R1c0R0,
1100 DATA 8,z/Z0B0t191t191u171w0003000x0
101010z/z/z/F111z/23,¥
1110 DATA ﾚｹﾑ,130,420,100,165,,67,90,69,
80,1385,30,,
1120 DATA 1,l0z/r1z/z/z/z/z/z/z/z/z/z/90
z/5040z0z/5030z/0030y130z/0030x01020z220
z/0021x01020z211z/1011O000V02010N010X010
10L020z/0020X070I020Z10002L0e2z030z/
1130 DATA 10z/z/I1w051y220z/41z/41x080w4
02z/00z/50z/102040w8z0z/50z/102072j01120
105121m118n0A040n0A0z/6020n08020r096z/20
z/50z/60z/1020z/25z/40z/50z/2010z/33z
1140 DATA /z/z/z/z/z/z/g0z/5140p2604030h
211F000f11110D110e00111E00010e101H00010d
001I01001e0K00100z/0100z/30,
1150 DATA 2,l2z/41g3K0g0z/z/80R0b000S0Y1
10D36010X10001984010W200018A200000V20101
7C100000U300026D010001S301035G0001S30103
4H0001R302043H0001Q402051I0001Q40107
1160 DATA 0I0100P4020R0101O4020R0101N502
0R0101N4030R0101M5030Q0201M5020R0201L503
0C0B2201A275030D08200201837603 0D15400201
6486030C2472024495040D1562023496040D0
1170 DATA 7430232B6040C1203430221D6030D2
01343021 1D6040D1742030 2D6040E06610301E60
40K40210300E704071C12110300E605060F02110
200F605050K110200F60B1L2300FJ0F052300
1180 DATA 00C6084G0513 0000C601117H0A0001
B600117J171100B6038J352001A600BJ35201096
00BK21122110830100BL103130018 22000BL2011
41017130009O40501171GO40600260GQ30601
1190 DATA 151GQ307351GRB00150GSA450GS910
160GS80030S0050040S1BPS02000004PR0109RQ1
207RQ0BTO0BUO0AW90C09X83908a84706d75Aj55
5p463q463p643m80045hA85fB86e008A6e7D6
1200 DATA d003F401e0J10100z200z/30,
1210 DATA 4,z/v0e0P1b2O2a3O2Z4N3Y5N4W6M5
V8L5U9K6TAK6SBJ8QDJ7QDG017PFJ6OHI6OI7030
36NI8087MI802047LJC038LI8088KJ802039KJ80
2039JJ50206AJJ60101021 08IK70300128IK
1220 DATA 505158HI808CGII038GIN8GI907038
FJ809118FIM107FHI06700CI41C05700CH40F046
00D904G0B600D821J0B500D7T07500C801R06500
CAT05500C9d220B9e120B9e12199l18403l09
1230 DATA 322f0508232d1518240e160815 0e16
162l15082l0510061m04191j100401071j100210
090k0020100A0k1I0k0200000w010z/2120z/00z
/40z/50z/50z/40z/50z/z/z/z/z/z/z/z/
1240 DATA z/z/z/E0z/30,
1250 DATA 8,l0z/80e011L1b2O2a3O2Z002N001
Y00001N200W01100M00100V0100010L00100U020
0010K0000000T0201010K0000000S0300020B060
100010Q0301030A040300010Q0301030A040
1260 DATA 300010P0302040813040001 0O04020
5064104000100040107045014010 00N04020D410
501010M04020C501501010L05020C4115010 10L0
4030B501601010K05030B501502010K05020B
1270 DATA 502502010J05030B501422010 92605
030B5012200201071006060 30A511040020 10520
070603 0A43820203110805040A45620202020806
040A373402040A06040A320325020G06030B4
1280 DATA 0132502 0F06040A4733030F06040A4
652030F06040A336503000C07040710323016030
00C0605060232310602000D06050A314902000D0
60H313903000D0O41300703000C061G503106
1290 DATA 03000C060HA20A000C060HAD020B06
000FAD020B060HAD0219060IAI18060HBI09060H
B7012508060HAC0518060HAC0608060H9D06160Q
9D05080R7D051006 0R7D04190R7A100401070
1300 DATA R7A10021009 0R7A0020100A0R7A1I0
S6A0200000f69010l69120k590p580r48090h470
80k26061o06023x4z/z/z/20z/5140z040m0z/41
z/4000z/4100N0d001L3e0K300z/0100z/30,¥
1310 DATA ﾉﾘﾙ,90,230,50,,100,81,107,42,5
9,662,34,1,
1320 DATA 1,z/z/z/z/z/o4Z6W30201S61100R0
4210S161103000J19000P1401010 6000G2702070
G19060J170404010F1Z4802000401 0A380103050
2082A02001700071D000601000004010H0006
1330 DATA 02030500110300000106000B100316
0606A6040A0100B2020I01B40104080101B6120C
03A101260F206101050 40B12100516030B121202
19001B121101491C202011013N71032N12110
1340 DATA 52A0A8M0006121Y121P08030R06121
C0K121A0A000812100X030C080B01001601080 10
A0300050008 1H0K6F0808000000E02040X2a31030
b0c020X1d5a00000L,
1350 DATA 2,R3Z120Y132V071T181S091e0U2b0
92P17400N0A5G00010C10010E0030386E1011002
7300D5130161010 1C00112035303A427510201A0
0210020001440 1B31016520550142502450 00
1360 DATA 0518302004205516B100701424A013
A421G001A510805002B2005300007001927300 20
6391223010001070009040A0007281C000306000
81J0600073E01160852070217085121001200
1370 DATA 1H5121270G4221180G4302041E053C
3C154A59355861154451228754512385745023 80
037451138474611460037371146564801546558 0
15465490154460 03D45361000 0D443800000E
1380 DATA 244W104U00105Y5Z5Y003Z10000a00
000L,
1390 DATA 4,z/7201Y140V170U0d0A0e0T261Q7
30R90120NCN02D1001G02228K01002002730 00H3
20161010D00003103530J36510208030142000 14
40106100346520B2353024500 0600A1020042
1400 DATA 0D601810070942150 13I1518001I08
05002I070007001G07020630000107000R00072N
000306000U06000Q01160N1002170E121004001N
121203010M12110320090B202014291C76370
1410 DATA D1212043L1211161L12102U12111C0
H0301080M12100C0B05121106030A151211 0N070
3020M070302030G080307030513 0R056H0716000
00H170R550T360d0Y040X20000Y5a00000L,
```

```
1420 DATA 8,R3Z7W313U252S271S182d1d1Q104
33001624M00GG22JE4000ID40LC4010KB3010LA7
0L6023010M61060O560R5Z5Z4a4a300Z20010200
1P2302100Q12230S040X1d1c3a5Z5Z5Z4a4D1
1430 DATA E053C3C154B49355A4944512557545
12566645024757451147565511556655115556 57
016365670163655801545 56C45456C535600000E
425R505T306X6Y6X6Y5a00000L,¥
1440 DATA ﾈﾙﾒ,160,100,85,50,100,68,109,6
9,57,986,34,2,
1450 DATA 1,z/R1z/41z/3001z/50r08021p2C0
o01150E2b031458011Z057504031X073A0101021
V081E00141d0F1110020c0E5000210b331410130
0210Y2902000602 1Z1A030420021X1C016400
1460 DATA 010W1C000A230V0D100825 0U090226
000e171100170404 1T070100001414 03020W1401
000001721W030100040100000 71X0A030102080W
0G0209110l0301720g03030B000e0B0B00000
1470 DATA j020C100k100108110l000373000k1
00C120j020B310i0E032h0z/2010307241e00246
6000e021G01040Y02001C120101192K0111000F0
11010082G0106000E01101108000H160A0610
1480 DATA 1010154P000510121100100001 0300
200O020A300100020100000202N010008110001 01
020000400000 0L05010010130200024010011 10J
020C04J020005000230H0N10407000040E130
1490 DATA I100101401116 1c130111201A0G070
81101010001 4S081336030000020P15010F04001
010010V1E1411041hCL,
1500 DATA 2,z/R1z/41z/3001z/50r08021p2C0
o01150303132b031924000 11Z052A22121X070B3
0321V0M10431s00720f4590210jG0210jG21kF00
21jG000010hG0230f6080340d1051505g2210
1510 DATA 1140641Y04100011B2020U41210000
00DZ2111020100CZ160101010 1BX19000102 00B0
0i010300Ci010301Cf0AD0000j0200D00k1001B1
0l0002B0000k1000D20j02G10i02C32h03Cl0
1520 DATA 103B41e0022C2000e0212C001040A0
M020010D20101192K011100E1011010073G01060
06240011011064H160235221010101 45P000B310
01000010270020000 74001000201AN010001D1
1530 DATA 0102C00L0509500001E10J020D60H3
0H0HQ40E1305010 1R61Q01RA0G07TS08Q20P1501
02M010010V15H1041hCL,
1540 DATA 4,K0z/40z/50z/40z/50u080u090E1
c09040312 0d0A05141d0L11000b0L10100a1N2c0
P1B0e4517050k4902011h011B03010g1F030i1E0
50g2306270e340429 0T07450110000 81S1456
1550 DATA 50170V01001119113401010T110109
0E030R04010800650V070A00640U0A0A7x0z/58M
020H0B9L020V960D020W770C020W07070B020V98
0B020V9909020V9A09020V9B08020W6705160
1560 DATA 10V16040H000V920J000UAvAv521v3
50z/50r02070x250q0D0z/50p0D2v01015m07017
w7z/73v9z/z/h,
1570 DATA 8,z/z/z/z/z/z/z/z/86v506pB02pE
31kE2011iE2211g24624j9013610dD1008fQeSdC
030630bB12243000b921411023b721D3b1010111
6072a11101018017Y2011001I0Z10072G2W00
1580 DATA 0A17072W1A19AX172I000Z130M1z/4
2t072v701z/31z/41z/31z/42t063v602z/0102L
0V02500M2U902J3U902I4U901I5U902F203V703D
312V02502A512WC01520300010 0VF25011001
1590 DATA 00X9030006201 3X73100053013Z451
0602200 0b00144040311e83900tA00lHrCL,¥
1600 DATA ｿﾋﾞｺ,70,95,20,120,100,64,38,76,
27,516,102,3,
1610 DATA 1,z/65530310N00200EWI9AaI87CI9
00E938T9C816b89713j94ApKuFyCzC11uItIqMpM
p30Io31Hp30HqLrHz5z/92z/z/z/z/z/h,
1620 DATA 2,z/65530310N00200EWI9A95198I8
75S600E933b6C811j59750l64721qE21uB10z810
y92000vA23uIqLqMp31Gp32Fq31Fr90631p91041
21o8410121o001124403p22150010002p1219
1630 DATA 20000q0F030z/6030a,
1640 DATA 4,z/65530310N00200EWI9AaI87CI9
00E938T9C816b89715h94ElOqJuGvGuItIqMpMp3
0Io31Hp30HqLrHz6z/2042z/z/z/z/z/h,
1650 DATA 8,z/65530310N00200EWI9AaI87CI9
00E938T9C816b89715h94ElOqJuGvGuItIqMpMpN
oNpMqNpJ21oA210121o93403p200015001 0002p1
21920000q0F030z/6030a,¥
1660 DATA 16137366166475074055 5,00400541
1311306406611,16137366166444466655 5
1670 DATA なんじ,ドラゴンをたおせし,ゆうしゃよ,これより さま
,なんじ の すすむ すべての みち,かがやける しゅくふく の,ひかり
みちあふれん,,,END,,¥
```

プログラム確認用データ

使い方は36ページにあります

10> 15	20>164	30>225	40> 25
50>103	60>170	70>172	80> 13
90> 71	100>230	110>247	120>207
130>154	140> 44	150> 36	160>180
170> 33	180> 23	190>105	200>168
210>177	220>252	230>249	240> 33
250>193	260> 90	270>189	280> 33
290> 81	300>251	310>133	320>124
330>152	340>231	350>225	360>121
370> 19	380>210	390>238	400> 65
410> 77	420>182	430>131	440> 15
450>225	460>160	470> 43	480>239
490> 95	500> 86	510>228	520> 49
530>253	540>236	550>133	560> 9
570> 83	580>223	590>179	600>184
610> 33	620>220	630>233	640> 25
650>211	660> 26	670>147	680>162
690> 75	700>118	710>141	720> 85
730>103	740>122	750>231	760>111
770> 88	780>254	790> 93	800>228
810>119	820>255	830>133	840>157
850> 88	860>118	870> 40	880>151

890>222	900> 12	910> 71	920>200
930>157	940> 59	950> 23	960>146
970>240	980>108	990>171	1000> 95
1010>174	1020> 99	1030> 6	1040> 98
1050>189	1060> 53	1070>224	1080>212
1090> 55	1100>119	1110>228	1120>213
1130> 83	1140>210	1150>160	1160>146
1170>186	1180> 2	1190> 83	1200>102
1210>224	1220>178	1230>141	1240>185
1250> 76	1260> 96	1270> 77	1280>211
1290> 65	1300>146	1310> 49	1320>139
1330> 56	1340> 78	1350>161	1360> 70
1370>140	1380> 87	1390>218	1400>222
1410>209	1420> 26	1430>113	1440> 92
1450>197	1460> 43	1470> 3	1480>233
1490> 19	1500>117	1510>195	1520>189
1530> 26	1540> 77	1550>108	1560>156
1570>183	1580> 23	1590>250	1600>149
1610>147	1620>174	1630>147	1640>130
1650> 60	1660>163	1670> 76	

AVフォーラム

ON AIR:8 SEP., 1990

このごろの投稿作品数はほぼ一定になりつつあるんだが、いや一質が高いなあ。どうしてこうじょうずになっちゃったんだろうと驚きつつも喜ぶ一同である。

規定部門：お題は『田舎』

塾長の田舎はけっこうカントリーでいいとこなんだけど、あ一今年もなんだか帰省しない。魚とか牡蠣がおいしいし、果物もいけるし田舎が恋しいだよ。むかしの同級生とか、みなさんお元気でしょうか。

M'1000クン(MS)『わが里』は、田んぼとでこぼこ道を表現したビジュアル作品で、道のところが「里」という漢字に見えるのがイカすじゃん。色もピッタリで、三遊間を抜くクリーン・ヒット。

『わが里』熊本県・M'1000　＊

```
1 COLOR1,1,1:SCREEN5:SETPAGE0
,1:CLS:COLOR=(6,3,2,0):DRAW"B
M103,56C2S4R50M228,156L200M10
3,56":PAINT(120,80),6,2:DRAW"
C2BM103,58R22BR6R22M170,90L27
BL30L27M103,58R22M96,136L54R1
70L54M131,58BM98,70R21BR18R21
BD5BR3L24BL20L24"
2 DRAW"BM71,98R39BR36R39BD10B
R7L43BL42L43BD14BL11R47BR54R4
7":FORI=0TO200:X=INT(RND(1)*1
98+29):Y=INT(RND(1)*98+57):PS
ET(X,Y),2:NEXT
3 FORI=0TO7:READX,Y:PAINT(X,Y
),12,2:NEXT:PAINT(60,80),2:DA
TA110,60,142,60,100,80,160,80
,90,100,160,100,80,130,170,13
0
4 FORI=0TO100:COPY(127-I,56)-
(128+I,56+I),1TO(127-I,56),0:
FORJ=0TO100:NEXTJ,I
5 GOTO5
```

RT05クン(MS)の『いなか』は、胃の中ってーことで、ありがちなギャグであるにもかかわらず、ビジュアルがよいのでサイヨーした。人参がきらいなのを反省して、たくさんたべようという左中間シングルヒット。

『胃中』東京都・RT05

```
1 COLOR15,15,15:SCREEN2:LINE(
169,67)-(82,135),4,BF:FORX=-3
0TO25:PSET(X/.8+120,-X^3/500+
80):PSET(X/.8+140,(X+30)^2/-3
0+135):NEXT:FORX=0TO1:A$="":F
ORY=1TO8:READA:A$=A$+CHR$(A):
NEXT:SPRITE$(X)=A$:READA(X)
2 NEXT:FORX=25TO-25STEP-1:FOR
Y=0TO1:PUTSPRITEY,(X/.8+115,-
X^3/500+100),A(Y),Y:NEXT:GOTO
2:DATA42,0,0,0,0,0,0,0,12,0,2
8,62,62,62,28,28,24,8
```

トンネルバージョンくん(MSX)は、今回規定と自由各部門に1作ずつ採用。きてます。オーソドックスなスタイルが強み。自然というお題に、星ふる夜空、緑の濃い山、水のきれいな滝が落ちるという和歌山っぽいぼってり味。サードの一塁への悪送球で、ランナーは2塁まで進む。

和歌山の橋本市に友たちがいるんだけど、夏はだんじりというお祭が関西各地であって、それのおっかけをやってます。こってり。

『自然』和歌山県・トンネルバージョン　＊

```
10 SCREEN5:COLOR,0,0:FORA=0TO
300:B=RND(1)*255:C=RND(1)*150
:D=RND(1)*10+2:PSET(B,C),D:NE
XT:COLOR=(12,0,2,0)
20 CIRCLE(80,211),140,12,,,2:
PAINT(80,211),12:CIRCLE(160,2
11),100,12,,,1:PAINT(160,211)
,12:FORE=1TO2:CIRCLE(130+10*E
,150),10,13,0,.9:LINE(150,150
)-(160,212),13,BF:NEXT:LINE(1
45,142)-(155,142),13:PAINT(15
0,144),13:COLOR=(13,0,0,2)
30 FORF=0TO7:G=RND(1)*10+151:
H=RND(1)*40+155:I=13+FMOD2+1:
LINE(G,H)-(G,H+10),I:NEXT:FOR
J=0TO30:K=RND(1)*20+145:L=RND
(1)*5+208:M=13+JMOD2+1:PSET(K
,L),M:NEXT:COLOR=(13,0,0,4):N
=1
40 N=(N-1)MOD2+14:O=RND(1)*8:
COLOR=(N,0,O,O):SOUND6,100:SO
UND7,247:SOUND8,15:GOTO40
```

『ベートーベン交響曲第6番』、つまり田園ということなんだが、題のしょーもなさに比べビジュアルの出来はよい。季節の移り変わりとともに稲は伸び、田の色も変わって稲穂が垂れ、刈り取られてさびしい。うーん、イメージ広がるなあ。中村クン(M)、球をきれいに芯でとらえてライト線の2塁打だよ。

『ベートーベン交響曲第六番』福岡県・えがしゃん

```
10 SCREEN1:WIDTH32:COLOR15,1,
1
20 FORI=0TO6:VPOKE&H2008,VAL(
"&H"+MID$("37272727C7C6A6A6",
I*2+1,2)):FORJ=0TO7
30 VPOKE(65+I)*8+J,VAL("&H"+M
ID$("000000000000000500000000
000050500000000000050505050000
000505050500000787850505050000
143E785050505000000000000000005
0",I*16+J*2+1,2))
40 NEXT:LOCATE0,0:FORJ=1TO640
:PRINTCHR$(65+I);:NEXTJ,I:GOT
O20
```

↑大阪府の池部総理クン(M)、私はこの事態を知っている。蛙がとんでもないのでボークで退場

応募規定

本コラムAVフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く。③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字で書く。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って「ファンダム内AVフォーラム」係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

自由部門：野球に興奮、思わずダンス！

いや、べつに野球ファンというわけではないが今年は野茂と与田に尽きるという感があるね。このごろの新人は特徴がなくて覚えにくいなかで、この2人は別格。

高畑クン(MS)の作品、設定に少し時間がかかるが、スペースキーを押すと逆転満塁ホームランが場外に消えていく。だんだん小さくなっていくボールの描く軌跡がたいへん美しい。走者は一掃、試合は終わった。

『9回裏、2死満塁』神奈川県・高畑基海　＊

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5,2:FORH=0TO6:CIRCLE(8,8),H+1,11:PAINT(8,8),11:C$="":FORX=0TO1:FORY=0TO1:FORI=Y*8TOI+7:B$="":FORJ=X*8TOJ+7:B$=B$+RIGHT$(STR$(POINT(J,I)),1):NEXT:C$=C$+CHR$(VAL("&B"+B$)):NEXTI,Y,X:SPRITE$(H)=C$:CLS:NEXT:Y=42
2 FORI=0TO11:C=14+(I=0)*11+(I=1ORI=11)*2:CIRCLE(I*10,Y*5),255,1,0,2.355,.3:PAINT(I*10,Y*5-75),C,1:Y=Y-1+(I=0)*5:NEXT
3 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:SOUND7,56:FORI=0TO200STEP3:SOUND8,15:SOUND0,I:NEXT:SOUND8,0:GOSUB5:PLAY"SM5000O5C","SM5000E":GOSUB5
4 Y=-20:W=200:K=6:FORI=0TO20:Y=Y+1:PUTSPRITE0,(I*6+40,W),15,(20-I)¥3:W=W+Y:SOUND0,W:SOUND8,15:NEXT:SOUND8,0:PUTSPRITE0,(0,0),0:GOSUB5:SOUND6,24:SOUND7,1:SOUND8,15:GOTO3
5 FORI=0TO200:NEXT:RETURN
```

えーと、RT05クンの(MS)2作目を採用したのは、はっきり塾長の好みです。STOPキーを押すだけでタイガースに点が入り巨人に大勝する、タイガースファンのためのプログラム。ただし、行2の4行目、"T"、"G"を好きなチームのイニシャルに変えれば、ひいきのチームに勝たせられます。

『TIGERS vs. GIANTS』千葉県・RT05　＊

```
1 C=15:COLOR15,1,1:SCREEN5:LINE(0,40)-(250,130),C,B:PSET(5,130),C:DRAW"U50R100U20R40D20R100D50":LINE(10,90)-(240,110),C,B:LINE-(10,100),C,B:PAINT(1,41),4,C:PAINT(6,81),12,C
2 FORI=25TO205STEP20:LINE(I,90)-(I,110),C:NEXT:CLOSE:OPEN"GRP:"AS#1:PSET(C,92):PRINT#1,"T":PSET(C,102):PRINT#1,"G"
3 FORI=27TO187STEP20:V=INT(RND(1)*9)+1:VV=VV+V:V$=STR$(V):PSET(I,92):PRINT#1,V$:PSET(I+8,102):PRINT#1,"0":POKE-869,1:NEXT:PSET(I+8,102):PRINT#1,"0":PSET(I,92):PRINT#1,VV
4 I=INT(RND(1)*8):V=INT(RND(1)*8):COLOR=(4,V,I,0):GOTO4
```

今月の2桁奪三振は、新称号・相続所得法人消費AOTAXクンの「ダンス」。クネクネ踊るダンサーがたまらん。COPY文ネタの最高峰である。このネタはおもしろすぎるのでとうぶん使えるぞ。次は2人でランバダさせるのはどう。

『ダンス』神奈川県・相続所得法人消費AOTAX　＊

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:SETPAGE1,1:CLS:DEFFNX=((I-1)MOD7)*36:DEFFNY=(I¥8)*100:FORI=1TO14:XX=FNX+18:YY=FNY+50:CIRCLE(XX,YY-20),10:PAINT(XX,YY-20)
20 FORX=-16TO16STEP8:Y=SIN(X/8+.448*I)*ABS(X)+YY-6:IFX=-16THENPSET(XX+X,Y)ELSELINE-(XX+X,Y)
30 NEXT:X=SIN(.448*I)*10+XX:Y=COS(.448*I)*5+YY+10:LINE(XX+10,YY+40)-(X,Y):LINE-(XX-10,YY+40):LINE(X,Y)-(XX,YY-10):NEXT:SETPAGE0
40 FORI=1TO14:COPY(FNX,FNY)-STEP(36,100),1TO(110,50),0:NEXT:GOTO40
```

裏鬼門クン(MSX)の「水の中」も傑作だ。COLOR文の切り換えの、例のヤツだが、水中で空気の泡が上がっていくようすが3重スクロールのように見えるのがすばらしい。エレガンスがありますね。

『水の中』東京都・裏鬼門　＊

```
10 COLOR,1,1:SCREEN5:COLOR=(1,,,4):FORX=4TO246STEP8:S=RND(1)*4+1:FORY=4TO200STEPS+1:C=C+(C>10)*12+1:CIRCLE(X,Y),S/2,C+2:NEXTY,X
20 C=C+(C>10)*12+1:COLOR=(13-C,7,7,7):COLOR=(13-C,0,0,4):GOTO20
```

どうにも同じネタばかりで申しわけないのだが、COLOR文とかCOPY文を使った手法は、まだまだできることがたくさんありそうで、一段落するまではどないもなりまっしぇん。実際おもしろいしなあ。で、ありあきらクン(MS)の散髪屋のぐるぐる回る看板も、ふふふ、よくできてるので座蒲団1枚。

『CUT』千葉県・ありあきら　＊

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5:SETPAGE0,1:CLS:OPEN"GRP:"AS1
20 FORI=0TO159STEP10:LINE(0,I)-(I,0):PAINT(0,I+(I>0)),VAL(MID$("15041508",(I/10MOD4)*2+1,2)),15:NEXT
30 SETPAGE0,0:CIRCLE(119,40),9:LINE(105,45)-(135,180),14,BF:LINE(109,49)-(131,131),1,B:LINE(108,140)-(132,170),1,BF:PSET(109,150),0:PRINT#1,"CUT
40 FORI=0TO39:COPY(0,I)-(20,I+80),1TO(110,50),0:FORJ=0TO10:NEXTJ,I:GOTO40
```

ちゃんと想像すると怖いのがD.Sクン(M)の作品。脳細胞を実験室で増殖させている、SF的なイメージがある。タイトルとビジュアルの組み合わせが完璧な一作。

『増殖する"のーみそ細胞"』埼玉県・D.S　＊

```
1 CLS:INPUT"0-255";I:IFI<0ORI>255THEN1ELSER=RND(-I):COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Z
2 SETPAGE,1:FORI=0TO3:FORJ=0TO3:C=VAL("&H"+MID$("6DD6DFFDDFFD6DD6",I*4+J+1,1)):PSET(J,I),C:NEXTJ,I:XX=126:YY=64
3 R=RND(1)*8+1:X=(R=6ORR=7ORR=8)-(R=2ORR=3ORR=4):Y=(R=8ORR=1ORR=2)-(R=4ORR=5ORR=6):XX=XX+X:YY=YY+Y:IFXX<0ORXX>255ORYY<0ORYY>211THENXX=XX-X:YY=YY-Y:GOTO3ELSECOPY(0,0)-(3,3),1TO(XX,YY),0:GOTO3
```

これぞAVフォーラムというトンネルバージョンくん(MS)の作品。せんこうはなびがパチパチと燃え、最後に火の球が地面に落ちて燃えつきる。郷愁をさそう名作ざんす。過ぎてしまった夏を惜しみつつ、また来月お会いしましょう。

『せんこう花火』和歌山県・トンネルバージョン　＊

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:SETBEEP1,1:OPEN"GRP:"AS#1
20 FORK=0TO70:S=RND(1)*160+63:D=RND(1)*106+20:LINE(126,20)-(S,D),KMOD13+3:PSET(S,D+10):COLORKMOD13+3:PRINT#1,"*":NEXT:F=126:O=20:LINE(126,0)-(F,19),2:CIRCLE(F,O),2,2:PAINT(F,O),2:COLOR=(2,6,4,2)
30 FORL=0TO400:C=(L+1)MOD13+3:D=LMOD13+3:COLOR=(C,5,2,0):COLOR=(D,0,0,0):SOUND7,54:SOUND0,RND(1)*3+10:SOUND8,RND(1)*15:NEXT:BEEP:FORT=3TO15:COLOR=(T,0,0,0):NEXT
40 FORH=0TO400:NEXT:CLS:LINE(126,0)-(126,15),2:FORQ=20TO212STEP20:CIRCLE(126,Q),2,2:PAINT(126,Q),2:PAINT(126,Q-20),0:NEXT:FORI=0TO400:NEXT:FORX=5TO0STEP-1:FORG=0TO100:NEXT:COLOR=(2,X,X¥2,0):NEXT:FORF=0TO400:NEXT:COLOR15,0,0:SETBEEP1,4
```

12月号のお題「後悔」

先にたたないとはいえ、後悔はするものだ。あー、あのときあーしとけば、もしあーなっていたならば、いまはこうだったかもしれないのに、と嘆く人はこの地球に何百、何千万いることでしょう。私も、連れの食べているさばの塩焼き定食を眺めつつ、とんかつ定食を注文した自分を後悔したばかりなのであった(けっこう細かい)。あー、しめ切りは9月末日、応募方法は左ページ下参照のこと。イラスト・自由部門への投稿もよろしく。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2＋」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剥奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

ちえ熱あっちゃん

日記④　ランダムファイルに挑戦

編集デスクより
よくわかっていなくても、とにかくなんでもいいから使っているうちに、だんだんほんとうにわかってくるものです。今回のプログラムは、せっかく1つ1つ単語を読み出すことができるのに、それを修正する機能を入れわすれた、あっちゃんらしいプログラムですが、来月号こそは英単語カードの完成品を目指すと本人もいっております。

前回はリストを載せただけで詳しい説明もしないで終わってしまってゴメンなさい。今回は作った問題と答えを前回とちがうやり方(「ランダムファイル」というんだそうだけど)で保存することにしてみた。

■プログラムを作る

マニュアルを片手にプログラムを作ってみると行280まですぐできた。それもそのはず、前回のプログラムを一部修正しているだけだから。こうしてできたのがランダムファイルを使った右のリスト(行280まで)というわけだ。いま覚えたばかりの「ランダムファイル」の使い方を説明すると……。

まず、行120で前回とおなじようにファイルを開く。

OPEN　"ファイル名"

で、とにかく開く。前回とちがうのは、ファイルを開くのと同時に「レコード」の大きさの設定をしなくてはいけないこと(省略することもできる)。

レコードとは?　マニュアルにいろいろ説明してあったけど、ようするに、単語カード1枚1枚のことだと考えてよさそうだ。カード1枚に1つの単語とその日本語訳を書く。その1枚に書ける文字数がレコードの大きさだ。「LEN=20」というのは、1枚のカードに20文字書けるという意味になる。そういうレコードがいくつもあって、問題と答えのセットをディスクに記憶してくれるらしい。

■レコードのなかの割りふり

さて、レコードのなかに日本語訳(問題)と英単語(答え)を書きこむわけだけど、レコードのなかのほうでもなにごとかを決めなくてはいけないようだ。

それが行130にあるFIELD文。これでなにを決めるのか。ここでは、20字書けるレコードのうち、問題用のスペースと答え用のスペースの割りふりを決めるのだ。

割りふりを決めるとき、どういうわけかとつぜん専用の文字変数(ここではAA$とBB$)が必要になる。この変数はディスクとデータをやりとりする窓口として働いてくれるようだ。ここではその窓口の広さを決めるらしく、AA$に10文字、BB$に10文字を割りふった。

行150～170は、行20～50で入力した問題と答えのデータをいま決めたばかりの窓口変数を通してディスクに書いている。LSET文は窓口変数にデータを渡すもので、行170の、

PUT　#1, I

は、オープンしたファイル#1の番号Iのレコードに、AA$、BB$に入っているデータを書きこむという意味になる。

行250の、

GET　#1, I

のほうは、まったく逆に、番号Iのレコードに入っているデータをAA$、BB$に入れてくれる。つまり、ディスクからデータを読み出すときに使うのだ。

■1つだけ読み出す

こうしてみるとランダムファイルはシーケンシャルファイルに比べて、いろいろすることがあって大変だ。しかし、レコードを番号で指定して1つ1つ単独に読み出したり書きこんだりもできる。おお、これなら、問題作成のときにまちがったとしても、あとでまちがった英単語だけを読み出して、それだけを修正できるじゃないか。

と思いついて、作ったのが行290から行350だ。

RUNして問題と答えを入力しおえてカーソルが出たら、

GOTO　200

で書きこまれた問題と答えの一覧表が表示される。これは前回もおなじ。今回はさらに、

GOTO　290

として、レコード番号を入力すると、その番号の中身だけが見られる。やった。

「で、見てどうすんの。修正できなきゃ意味ないんじゃない?」

うしろでデスクが意地悪く笑っていた。おおお、ほんとだ。

■修正もできるはずだった英単語カード

```
10 SCREEN 1:WIDTH 29:KEYOFF:COLOR 15,1,1
:DEFINT A-Z:DIM A$(10),B$(10)
20 FOR I=1 TO 10
30 INPUT "ﾓﾝﾀﾞｲ ﾊ";A$(I)
40 INPUT "ｺﾀｴ ﾊ";B$(I)
50 NEXT
60 CLS
70 PRINT "ｲﾁﾗﾝﾋｮｳ"
80 FOR I=1 TO 10
90 PRINT I;A$(I),B$(I)
100 NEXT
110 'ｶｷｺﾐ
120 OPEN "ｴｲﾀﾝｺﾞ.DAT" AS#1 LEN=20
130 FIELD #1,10 AS AA$,10 AS BB$
140 FOR I=1 TO 10
150 LSET AA$=A$(I)
160 LSET BB$=B$(I)
170 PUT #1,I
180 NEXT
190 CLOSE #1:END
200 'ﾖﾐﾀﾞｼ
210 PRINT "ﾃﾞｰﾀ ﾌｧｲﾙ ﾉ ﾅｶﾐｦ ﾋｮｳｼﾞｼﾏｽ"
220 OPEN "ｴｲﾀﾝｺﾞ.DAT" AS#1 LEN=20
230 FIELD #1,10 AS AA$,10 AS BB$
240 FOR I=1 TO 10
250 GET #1,I
260 PRINT I;AA$;BB$
270 NEXT
280 CLOSE #1:END
290 'ｼｭｳｾｲ
300 INPUT "ﾅﾝﾊﾞﾝﾒ";Z
310 OPEN "ｴｲﾀﾝｺﾞ.DAT" AS#1 LEN=20
320 FIELD #1,10 AS AA$,10 AS BB$
330 GET #1,Z
340 PRINT Z;AA$,BB$
350 CLOSE #1:END
```

FM音楽館

先日ちょいと機会があって、チェコスロバキアから来日した音楽家たちのコンサートを聴きに行ったですよ。そのなかで、イヴァ・ビトヴァという女性の演奏が、スラブやジプシーの民謡と最先端のポップスやパフォーマンスが自然に溶け合ったもので、目からうろこが5枚くらい落ちた。あー、音楽っていいな。

■楽評：よっちゃん

7月号のGMレビューで好評だった「さわりの音楽だけを聴ける行番号」を1画面をこえるプログラムで明示しました。リストでバックの色が水色になっている行番号を打ちこむと、さわりの音楽だけ聴くことができます。その曲が気に入ったら全部打ちこめばいいので、けっこう時間の節約になりますよ。

ゲームオーバー

埼玉県・ベジータの作品

ゲームオーバーというか、エンディングというか、金妻の「来週につづく」状の音楽というか、いかにも今の日本で流れるのにふさわしい曲・音色で、いやー、笑っちゃったですよ。テンポがリタルダント(だんだん遅くなる)のも気分。ほかのプログラムも良かったんだけどこれがもっとも冴えてた。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1)
20 A$="T80@41V1106":B$="T80@41V1005":C$=
"T80@33V1403"
30 A1$="L8DEL4FL8EDL4C<AT75L2>D.&D"
40 B1$="L8DCL4<A#>L8CDL4CL8DET75L4G.T60L
16F#EL2F#&L16F#"
50 C1$="<L4DL2A#>L4C.L16<G>CT75L4D.T60L8
<AL2D"
60 PLAY#2,A$,B$,C$
70 PLAY#2,A1$,B1$,C1$
```

『イースII』より Beat of the Terror

高知県・坂本寛の作品

はい、人気の高い「イース」の音楽。坂本クンのこの作品は「廃鉱のなかをキレイな湧水が流れている」雰囲気がよく出ている。エコー感はディチューンをかけまくっているから。もう音が割れる寸前になっているが、上出来だ。しかし、このてのゲーム・ミュージックは、どうもプログレに流れやすいですな。

```
10 CLEAR2100:CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1
,1,1)
20 CALLBGM(1):CALLTRANSPOSE(  0):CALLPIT
CH(443)
30 DIMT%(15):DEFFNT=VARPTR(T%(0))
40 GOSUB1120:CALLVOICECOPY(T%,@63)
50 POKE&HFA3C,14:POKE&HFA6C,14:POKE&HFA8
C,22:POKE&HFAAC,12
60 R=99:A=10:B=11:C=12:D=13:E=14:F=15:G=
16
70 DIM A$(R),B$(R),C$(R),D$(R),E$(R),F$(
R)
80 DIM Q$(R),H$(R),I$(R),J$(R)
90 T$="T108":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
,T$,T$
100 '
110 A$(0)="@3V15":B$(0)="@3V12":C$(0)="@
3V10"
120 D$(0)="@63V14":Q$(0)="@63V12":E$(0)=
"@33":F$(0)="@33"
130 E$(1)="L8O2V0B-V1B-V2B-V3B-V4B-V5B-V
6B-V7B-V8B-V9B-V10B-V11B-V12B-V13B-V14B-
V15B-"
140 A$(1)="L16O5B-8&B-A-R8B-8&B-A-R8B-B-
A-R16"
150 B$(1)="L16O5F8&FE-R8F8&FE-R8FFE-R16"
160 C$(1)="L16O4B-8&B-B-R8B-8&B-B-R8B-B-
B-R16"
170 E$(2)="L8O2BBBBBBBB"
180 A$(2)="L8B-&B-16A-16R8B-&B-&B-&B-&B-
&B-&B-&B-&B-&B-&B-B-R8"
190 B$(2)="L8F&F16E-16R8F&F&F&F&F&F&F&F&
F&F&FFR8"
200 C$(2)="L8B-&B-16B-16R8B-&B-&B-&B-&B-
&B-&B-&B-&B-&B-&B-B-R8"
210 D$(1)="R8R8R8R8R8R8R8R8L8O5B-&B-16A-
16R8B-&B-&B-&B-16L32>CD-E-FGA-"
220 Q$(1)="R8R8R8R8R8R8R8R8R16L8O5B-&B-1
6A-16R8B-&B-&B-L32>CD-E-FGA-"
230 E$(3)="L8O2B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B
-B-B-B-"
```


投稿大募集 MSX2+やFMパックのMSX-MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。曲のジャンルは問いません(できればオリジナルがいいな)。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FM音楽館」係です。実はここだけの話ですが、プログラムは大文字で書くと採用されやすいみたい。採用されると当社規定の原稿料をさしあげています。どうぞよろしく。

```
240 D$(2)="L8B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-"
250 Q$(2)="L8R16B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-16"
260 D$(3)="L8A-&A-&A-&A-E-&E-&E-&E-"
270 Q$(3)="L8R16A-&A-&A-&A-E-&E-&E-&E-16"
280 D$(4)="F&FG-F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F32L32<B->CD-E-FGA-"
290 Q$(4)="R16F&FG-F&F&F&F&F&F&F&F&F&F16&F32L32<B->CD-E-FGA-"
300 D$(5)="L8A-&A-&A-&A->D-&D-&D-&D-"
310 Q$(5)="L8R16A-&A-&A-&A->D-&D-&D-&D-16"
320 A$(3)="L8B-&B-16A-16R8B-&B-&B-&B-&B-B-&B-&B-&B-R8R8R8R8"
330 B$(3)="L8F&F16E-16R8F&F&F&FF&F&F&FR8R8R8R8"
340 C$(3)="L8B-&B-16B-16R8B-&B-&B-&B-&B-B-&B-&B-&B-R8R8R8R8"
350 D$(6)="L806B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&b-R8R8R8R8"
360 Q$(6)="L806R16B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&b-R8R8R8R16"
370 A$(7)="@1605L8V15FFB->D-C<A-E-FD-E-CD-<B->C<A-E-"
380 B$(7)="@1605L8V10R16FFB->D-C<A-E-FD-E-CD-<B->C<A-E-16"
390 C$(7)="@16V13L804F&F&F&F&F&F&F&FF&F&F&F&F&F&F&F"
400 Q$(7)="@16V10L804E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-"
410 A$(8)="F&F&F&F&F&F&FR8R8R8R8R8R8R8R8"
420 B$(8)="R16F&F&F&F&F&F&FR16R8R8R8R8R8R8R8"
430 A$(4)="05FFB->D-CD-E-FD-E-CD-<B->C<A-B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-"
440 B$(4)="05R16FFB->D-CD-E-FD-E-CD-<B->C<A-B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-16"
450 C$(9)=C$(7)+C$(7)
460 Q$(9)=Q$(7)+Q$(7)
470 Q$="L804E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-R16>FE-B-FE-B-FE-16"
480 Q$(9)=Q$(7)+Q$
490 E$(4)=E$(3)+E$(3)
500 D$(7)="@16V10L805R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8FE-B-FE-B-FE-"
510 A$(A)="V1505L8B-&B-A-E-&E-&E-&E-&E-R8B-A-E-B-A-E-&E-"
520 B$(A)="V1305L8R16B-&B-A-E-&E-&E-&E-&E-R8B-A-E-B-A-E-&E-16"
530 C$(A)="V1205L8F&FE-<B-&B-&B-&B-&B->R8FE-<B->FE-<B-&B-"
540 D$(A)="B-FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-"
550 Q$(A)="05R16B-FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-16"
560 D$(C)="BF+EBF+EBF+EBF+EBF+EB"
570 Q$(C)="R16BF+EBF+EBF+EBF+EBF+EB16"
580 D$(D)="F+EBF+EBF+EBF+EBF+EBF+"
590 Q$(D)="R16F+EBF+EBF+EBF+EBF+EBF+16"
600 D$(B)="FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-F"
610 Q$(B)="R16FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-FE-B-F16"
620 A$(B)="05L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAE&E"
630 B$(B)="05R16L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAE&E16"
640 C$(B)="05L8F+&F+E<B&B&B&B&B>R8F+E<B>F+E<B&B"
650 E$(A)="L803C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+C+"
660 A$(C)="05L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAEF+"
670 B$(C)="05R16L8B&BAE&E&E&E&ER8BAEBAEF+16"
680 C$(C)="05L8F+&F+E<B&B&B&B&B>R8F+E<B>F+EC+&C+"
690 A$="D<F+>C+<F+BF+>C+<F+":A$(D)=A$+">"+A$
700 B$="R16D<F+>C+<F+BF+>C+<F+":B$(D)=B$+">"+A$+"16"
710 C$="F+<B>E<B>D<B>E<B":C$(D)="<"+C$+">"+C$
720 E$(C)=E$(2)+E$(2)
730 A$="05F+<B>E<B>D<B>E<B":A$(E)=A$+A$
740 B$(E)="R16"+A$+A$+"16"
750 C$="05D<F+>C+<F+BF+>C+<F+":C$(E)=C$+C$
760 A$(F)="05D-<F>C<FB-F>C<FFD-E<B->D-<B->E<B-"
770 B$(F)="05R16D-<F>C<FB-F>C<FFD-E<B->D-<B->E<B-16"
780 C$(F)="05D-<F>C<FB-F>C<F>D-<F>C<FB-F>C<F"
790 H$(1)="@63V15L805B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-B-16>C16D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-D-16E16"
800 I$(1)="@63V15L805R16B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-B-16>C16D-&D-&D-&D-&D-&D-&D-E16"
810 D$(F)="L805B-FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-"
820 D$(G)="L805FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-F"
830 Q$(F)="R16L805B-FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-16"
840 Q$(G)="R16L805FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-FD-B-F16"
850 E$(F)="L802B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-"
860 H$(2)="F&F&F&F&F&F&F&F"
870 I$(2)="R16F&F&F&F&F&F&F&F16"
880 PLAY#2,A$(0),B$(0),C$(0),D$(0),Q$(0),E$(0),F$(0)
890 PLAY#2,A$(R),B$(R),C$(R),D$(R),Q$(R),E$(1),E$(1)
900 PLAY#2,A$(1),B$(1),C$(1),D$(R),Q$(R),E$(2),E$(2)
910 PLAY#2,A$(1),B$(1),C$(1),D$(0),Q$(0),E$(2),E$(2)
920 PLAY#2,A$(2),B$(2),C$(2),D$(1),Q$(1),E$(3),E$(3)
930 PLAY#2,A$(1),B$(1),C$(1),D$(2),Q$(2),E$(2),E$(2)
940 PLAY#2,A$(1),B$(1),C$(1),D$(3),Q$(3),E$(2),E$(2)
950 PLAY#2,A$(2),B$(2),C$(2),D$(4),Q$(4),E$(3),E$(3)
960 PLAY#2,A$(1),B$(1),C$(1),D$(2),Q$(2),E$(2),E$(2)
970 PLAY#2,A$(1),B$(1),C$(1),D$(5),Q$(5),E$(2),E$(2)
980 PLAY#2,A$(3),B$(3),C$(3),D$(6),Q$(6),E$(3),E$(3)
990 PLAY#2,A$(7),B$(7),C$(7),D$(R),Q$(7),E$(3),E$(3)
1000 PLAY#2,A$(8),B$(8),C$(7),D$(R),Q$(7),E$(3),E$(3)
1010 PLAY#2,A$(4),B$(4),C$(9),D$(7),Q$(9),E$(4),E$(4)
1020 PLAY#2,A$(A),B$(A),C$(A),D$(A),Q$(A),E$(3),E$(3)
```

ごめんなさい

9月号でリストが入れ替わっていました。神奈川県・小橋淳の「勇者の城」と三重県・赤塚淳の「MARCH」のプログラムリストが入れ替わっております。作者ならびに関係者の方々にはご迷惑おかけしました。お詫びして、訂正させていただきます。

```
1030 PLAY#2,A$(A),B$(A),C$(A),D$(B),Q$(B
),E$(3),E$(3)
1040 PLAY#2,A$(B),B$(B),C$(B),D$(C),Q$(C
),E$(A),E$(A)
1050 PLAY#2,A$(C),B$(C),C$(C),D$(D),Q$(D
),E$(A),E$(A)
1060 PLAY#2,A$(D),B$(D),C$(D),D$(C),Q$(C
),E$(C),E$(C)
1070 PLAY#2,A$(E),B$(E),C$(E),D$(D),Q$(D
),E$(C),E$(C)
1080 PLAY#2,A$(F),B$(F),C$(F),D$(F),Q$(F
),E$(F),E$(F),H$(1),I$(1)
1090 PLAY#2,A$(F),B$(F),C$(F),D$(G),Q$(G
),E$(F),E$(F),H$(2),I$(2)
1100 PLAY#2,A$(0),B$(0),C$(0)
1110 GOTO900
1120 READD$:FORI=0TO7:POKEFNT+I,ASC(MID$
(D$+"        ",I+1,1)):NEXT
1130 READD:POKEFNT+8,D¥256:POKEFNT+9,DMO
D256
1140 READA,D:POKEFNT+17,63-A:POKEFNT+10,
(15-D)*2:FORI=0TO1
1150 A=0:FORJ=0TO3:READD:A=A+D*2^(7-J):N
EXT:READD:POKEFNT+16+I*8,A+15-D
1160 READD:A=PEEK(FNT+17)*(1-I)+(3-D)*64
:POKEFNT+17+I*8,A
1170 FORJ=0TO1:READA,D:A=(15-A)*16+(15-D
):POKEFNT+18+J+I*8,A:NEXTJ,I:RETURN
1180 DATA "POCOPEN",00,31,00:RETURN
1190 DATA 00,00,00,00,13,03,1 ,04,10,11
1200 DATA 00,00,01,00,14,03,8 ,14,15,14
```

確認用データ（使い方は36ページ）

10>91	20>11	30>95	40>215
50>111	60>197	70>36	80>115
90>107	100>198	110>140	120>57
130>151	140>42	150>152	160>61
170>218	180>66	190>110	200>79
210>87	220>28	230>162	240>13
250>211	260>104	270>100	280>31
290>102	300>231	310>14	320>134
330>160	340>147	350>169	360>49
370>172	380>251	390>120	400>33
410>125	420>212	430>153	440>78
450>53	460>7	470>162	480>52
490>15	500>119	510>212	520>193
530>156	540>4	550>71	560>40
570>53	580>211	590>36	600>5
610>187	620>208	630>237	640>114
650>194	660>196	670>243	680>136
690>182	700>228	710>60	720>120
730>137	740>122	750>64	760>218
770>62	780>103	790>114	800>157
810>54	820>166	830>207	840>255
850>50	860>218	870>42	880>104
890>6	900>143	910>131	920>170
930>155	940>167	950>206	960>155
970>191	980>248	990>250	1000>6
1010>79	1020>26	1030>38	1040>217
1050>247	1060>15	1070>45	1080>27
1090>54	1100>116	1110>181	1120>17
1130>132	1140>191	1150>60	1160>52
1170>216	1180>15	1190>84	1200>190

DJ STAR

埼玉県・GAN☆Pの作品

あー、なんて上手なんでしょう。おなじみの作者にしてはちょっと長めですが「納得のいくまで作り直したらこのくらいになってしまった」とのこと。こういったフュージョン風味の曲想は、FM音源向きともいえます。VOICE COPY文でオリジナルの音色を作っていることやドラム用のPSGも良い。

```
10 '──── DJ STAR
20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR2000
30 '──── Composed by Ganp
40 DIMA%(15):FORS=0TO15:READA$:A%(S)=VAL
("&H"+A$):NEXT:CALLVOICECOPY(A%,@63)
50 DATA 6843,726F,2064,2020,0,1E,0,0,1F4
2,33A4,0,0,4064,2472,0,0
60 SOUND7,&B110001:SOUND6,0
70 PLAY#2,"T112@6Q7V12L12","T112@63L12V"
,"T112@63L12V6","T112@63L12V5","T112L12>
>","T112@33L12V10Q6<<","T112V1@A11","T11
2SM2300L12
80 '──── Melody
90 A2$="R1...GA24
100 A3$="BR24AR24GAR24D24GF#24DE.D24E<B2
4AB24>D<B24&B4AB24>DG24R12F#24&F#8
110 A4$="ER24DR24GAR24D24GF#24DE.D24E<B2
4AR24>DR24<A>DR24E24&E4.GA24
120 A5$="ER24DR24GAR24D24GF#24DE.D24E<B2
4AR24>DR24<A>DR24E.R24ER24F#R24G
130 A6$="F#8&F#E24&E4D8&DE24&E8<B8AR24R8
B4.>D8E8G8
140 A7$="F#8&F#E24&E4D8&DE24&E8G8AR24R8B
2>D4<
150 A8$=">E8D8<BA24R12>E24&E8D8<BA24R12>
E24&E8D8<BA24R12B.R24AR24GR24F#R24
160 A9$="E8D8E<B24>R12E24&E8D8EF#24R12E.
R24F#R24GR24AR24BR24>CR24DF#24&F#8<
170 AA$=">E1.<
180 AB$="R1..>D4<
190 '──── Chord
200 B$="R8A8GA24
210 B1$=B$+B$+B$+B$+B$
220 B2$=B$+B$+B$+B$
230 B3$="B2A2F#2G2
240 B4$="B2A2D2E2
250 B6$="F#8&F#E24&E4D4.D8E1
260 BA$="R1.B4D4
270 BB$="E1
280 C$="R8E8EE24
290 C1$=C$+C$+C$+C$+C$
300 C2$=C$+C$+C$+C$
310 C3$="G2E2D2E2
320 C4$="G2E2<A2B2>
330 C6$="D8&D<B24&B4B4.B8B1>
340 CA$="R1.F#4<A4>
350 CB$="<B1>
360 D$="R8C8CC24
370 D1$=D$+D$+D$+D$+D$
380 D2$=D$+D$+D$+D$
390 D3$="E2C2<B2B2>
400 D4$="E2C2<F#2G2>
410 D6$="<B8&BG24&G4G4.G8G1>
420 DA$="R1.E4<F#4>
430 DB$="<G1>
440 E1$="@9V9Q6"+B1$+"Q8
450 E3$="@3VB4.AB24E4.D8@24R8E8F#8G8A8G8
F#E24&E8
460 E4$="<B2.R@3B>D24E<B24>DE24<B>D24EF#
24GA24&A8
470 E6$="@3VF#4&F#6@48V10F#12R12E24D12E2
4@3VD4E1
480 E8$="@48V11ER@24B.@48ERR24@24B.@48ER
R6<@5B24R12B24AB24GA24F#8>
490 E9$="@48ER@24B.@48ERR24@24B.@48E24<@
5R12E24F#G24AG24F#G24AB24AG24>DF#24F#8
```

```
500 EA$="@48V11<R8BR24AB24R12E24GR24AR24
GA24F#D24ED24ED24E<B24&B8AB24>D<B24AB.
510 EB$="B24>D24E24GF#24ED24<B>D24EG24R1
2>D24R12<B24AB.A24BR24GA24F#D24E24D24E24
DE12&E8>
520 '─── Bass
530 F$="A8GA24&A8
540 F1$="R8"+F$+F$+F$+F$+F$
550 F2$="R8"+F$+F$+F$+F$+">G<A24>A<A24>E
<A24
560 F3$="A8&AA24G8&GG#24A8R8G8&G>E24R12E
24DE24R8<A8G4F#4
570 F6$="B8&BB24&B8>E<B24B8>E8<B8>DD#24E
8<B>E24<B>E24<R8B>E24R8D4<
580 FD$="A8&AG24G8&GG#24AR24R8GR24R8A8GR
24":FB$=FD$+"R2G4"
590 FC$=FD$+"RR12>C24C8D<G24&G8
600 '───── Rhythm Section
610 R$="HB!M12H24HSM!8HSM!12HSM!24
620 RX$="HB!8H12H24HSM!8H12H24
630 R1$=R$+R$+R$+R$+R$+"HSM!12HSM!24
640 R2$=R$+R$+R$+R$+"H!B!12H24HSM!12H24H
SM!24HSM!24HSM!24C!SM!8
650 R3$=RX$+RX$+RX$+"HB!8H12HM24HSM!12SM
!24HSM!12H24
660 R5$=RX$+RX$+RX$+"HB!8HSM!12HB!24HSM!
24HSM!24HSM!24C!SM!8
670 R6$="HSM!8H12HSM!24H8HSM!12H24"+RX$+
RX$+RX$
680 R7$="HSM!8H12HSM!24H8HSM!12H24"+RX$+
RX$+"HSM!24HSM!24HSM!24HSM!24HSM!24HSM!2
4HSM!24HSM!24HSM!24HSM!8
690 RB$="HSM!12H24HSM!12H24HSM!12HSM!24H
B!12HSM!24HB!12H24HSM!12HSM!24H12HSM!24H
SM!8"+RX$+RX$
700 RD$=RX$+RX$+"HSM!8HSM!12HSM!4
710 P$="R8C8CC24
720 P1$=P$+P$+P$+P$+P$+"CC24
730 P2$=P$+P$+P$+P$+"R8CR24C24C24C24C8
740 P3$="RC8R8RC8R8RC8R8RCC24C
750 P5$="RC8R8RC8R8RC8R8R8CR24C24C24C24C
760 P6$="C8R12C24R8CR24RC8R8RC8R8RC8
770 P7$="C8R12C24R8CR24RC8R8RC8R8C24C24C
24C24C24C24C24C24C24C8
780 PB$="CR24CR24CC24R12C24R8CC24R12C24C
8 RC8R8RC8R8
790 PD$="RC8R8RC8R8 C8CC4
800 '───── Play
810 PLAY#2,"","","","","","","HB!M8H12H2
4HB!M12HB!M24HSM!12HSM!24","R4.CC24
820 PLAY#2,"",B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$,P1
$
830 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,B2$,F2$,R2$,P
2$
840 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,R3$,P
3$
850 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F3$,R3$,P
3$
860 FORL=1TO2:PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$
,F3$,R3$,P3$
870 PLAY#2,A5$,B4$,C4$,D4$,E4$,F3$,R5$,P
5$
880 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$,R6$,P
6$
890 PLAY#2,A7$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$,R7$,P
7$
900 FORS=1TO2:PLAY#2,A8$,B3$,C3$,D3$,E8$
,F3$,R3$,P3$
910 PLAY#2,A9$,B4$,C4$,D4$,E9$,F3$,R3$,P
5$:NEXT
920 PLAY#2,AA$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$,P
1$:IFL=2THENNEXT:GOTO940
930 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,B2$,F2$,R2$,P
2$:NEXT
940 PLAY#2,"",B2$,C2$,D2$,B2$,F2$,R2$,P2
$
950 PLAY#2,"",BA$,CA$,DA$,EA$,F3$,R3$,P3
$
960 PLAY#2,AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,F3$,R5$,P
5$
970 FORS=1TO4:PLAY#2,A8$,B3$,C3$,D3$,E8$
,F3$,RB$,PB$
980 PLAY#2,A9$,B4$,C4$,D4$,E9$,F3$,R5$,P
5$
990 PLAY#2,A8$,B3$,C3$,D3$,E8$,F3$,R3$,P
3$
1000 PLAY#2,A9$,B4$,C4$,D4$,E9$,F3$,R5$,
P5$:NEXT
1010 PLAY#2,AA$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$,
P1$
1020 PLAY#2,"",B2$,C2$,D2$,B2$,F2$,R2$,P
2$
1030 PLAY#2,"","","","","",FB$,R3$,P3$
1040 PLAY#2,"","","","","",FC$,R5$,P5$
1050 PLAY#2,"","","","","",FB$,RB$,PB$
1060 PLAY#2,"","","","","",FD$,RD$,PD$
1070 '─────
```

確認用データ(使い方は36ページ)

```
  10>197     20> 64     30> 58     40> 98
  50>181     60>230     70>237     80>186
  90>200    100>181    110> 95    120>161
 130> 15    140> 31    150>224    160>103
 170>176    180>135    190>245    200>248
 210>  5    220>211    230>219    240> 76
 250> 37    260>196    270> 35    280> 17
 290> 40    300>243    310> 92    320>143
 330>188    340>118    350>204    360>  0
 370> 75    380> 19    390>140    400>238
 410> 33    420> 82    430>219    440> 23
 450>250    460>234    470>227    480>181
 490>  6    500>167    510> 93    520> 97
 530>216    540> 69    550>223    560> 43
 570>228    580>224    590> 46    600> 57
 610>132    620>189    630>236    640>114
 650>216    660>160    670>232    680>106
 690>251    700> 52    710> 60    720> 83
 730>220    740> 46    750>151    760>243
 770>110    780>158    790>127    800>  8
 810>152    820>140    830>233    840> 37
 850> 64    860>168    870> 83    880>154
 890>164    900> 24    910>232    920> 81
 930> 96    940>153    950>254    960>204
 970>236    980>127    990> 82   1000>246
1010>231   1020>153   1030> 50   1040> 73
1050>170   1060>200   1070>185
```

アリオ旅立ちのとき

兵庫県・HASEMAKOの作品

少年アリオが父(国王)の死によって王位を継承し、たくましい青年になっていく、というイメージで作ったオリジナル曲だ。メロディは「ゲームオーバー」に共通するステレオタイプ(紋切型)なのに、音色の構成が良くて不思議にあきない。メロディがスカボロ・フェアにちょっと似ているせいかしら?

```
10 CLEAR500:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CALLVOICE(@36,@33,@4,@14,@14):DEFSTRA
-Z
30 ' ● A メロディー  フルート ●
40 A0="L4O4A>CEE<B>C8<B8A
50 A1=">EGF+E8D8E2.R
60 A2="AAGA8G8ED8C8DF
70 A3="ED8C8<BA8G8A2.
80 ' ● B ベース エレクトリックピアノ ●
90 B="L8O2AA>E<AGG>D<GEEGBAA>E<A
100 B1=">CCECDDF+DEEG+EBG+>E<E
110 B2="FFAFGGBGEEGEDDFA
120 B3="CCFC<BB>E<BAA>CEA2
130 B4=LEFT$(B,20)+"A4
140 '● C サブメロディー オーボエ&クラリネット ●
150 C="O4A>EDD8C8<BG8B8A
160 C1=">C<G8>C8D<A8>D8E2.E8G8
170 C2="AA8>C8<BA8G8ED8C8D<A>
180 C3="C<B8>C8DC8<B8A2.
190 '● D サブメロディ&コード ハープシコード ●
200 D="V12O6L16AAAA>CCCCEEEEEEEE<BBBB>CC
<BBAAAAAAAA
210 D1=">EEEEEEEEDDDDCCDDEEEEEEEEEEEEEEEE
EO5L4
220 D2="R32A2V13B2G2A8...>C8.
230 D3="R32ED8C8<G2E2.
240 D4=LEFT$(D,40)
250 '● E コード ハープシコード ●
260 E1="O6V12
270 E2="R24C2V13D2C2D8..F8.
280 E3="R24.ED8C8D<V15BA2.
290 '● F コード ハープシコード ●
300 F1="@14O5V12
310 F2="F2V13G2E2DF
320 F3="C<B8>C8D2<A2.
330 '● R リズム ドラムス ●
340 RY="BH8H8HS!8BH8
350 RX=RY+"BH8H8CS!8H8
360 R=RX+RY+"BH8C8BHS!16H16BC8
370 R1=RX+RY+"BSH8C!8BSH16H16BC16S16
380 R2=RX+RY+"BH8C8BHS!16H16C16S16
390 R3=RX+RY+"BH16S16BC16H16BSH8
400 R4=RX+RY+"BS24S24S24S24S24S24BHM24HM
24HM24HM24HM24HM24
410 '● テンポ ●
420 PLAY#2,"T130V14","T130V11","T130","T
130","T130","T130","T130V9
430 F="V11@5":G="V12@4
440 GOTO510
450 '● PLAY ●
460 PLAY#2,A,B,F+C,D,E,F,R
470 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1
480 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2
490 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,R3
500 SWAPF,G:GOTO460
510 PLAY#2,"","","","","","",R2
520 PLAY#2,"",B4,"","","","",R
530 PLAY#2,"","","","","","",R2
540 PLAY#2,A0,"",C,D4,"","",R
550 PLAY#2,"","","","","","",R4
560 GOTO460
570 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
580 ' ●          アリオ たびだちのとき          ●
590 ' ●    - おうのし そして おういけいしょう -    ●
600 ' ●   SAVE"たびだち.MBA" 1990.5   ●
610 ' ●       Programed By HASEMAKO ●
620 ' ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```

確認用データ

10> 60	20>128	30> 80	40>186
50>185	60> 10	70>160	80>167
90>211	100>165	110> 65	120>135
130>118	140>184	150> 50	160> 18
170>227	180>218	190>207	200>133
210> 2	220>145	230> 18	240>196
250> 86	260> 28	270>219	280>200
290> 87	300>233	310>130	320> 58
330>239	340> 22	350>155	360>250
370>118	380> 40	390> 47	400> 60
410> 47	420>224	430>183	440>251
450>219	460>241	470>199	480>224
490>249	500> 91	510>176	520> 38
530>176	540>145	550>178	560>157
570> 27	580> 12	590>147	600>242
610>233	620> 27		

『ラビリンスランナー』より The World of Labyrinth

栃木県・五十嵐一頼の作品

う～ん。五十嵐くんは「コナミゲームミュージックコレクションVOl.1」のCDを参考にしたそうですが、BGMだけあってすこし単調になりがち。でも、まあ元気の良い曲なので採用です。選曲が良かったというわけですな。GMは「イース」、「グラディウス」「ドラクエ」をさけると注目度が上がります。

```
10 '┌─────────────────────────┐
20 '|      Labyrinth Runner       |
30 '|   The World Of Labyrinth    |
40 '|        (C) KONAMI           |
50 '└─────────────────────────┘
60 CALLMUSIC (1,0,2,2,1,1)
70 CLEAR 2000
80 POKE &HFA3C,24:POKE &HFA5C,32:POKE &H
FA7C,24
90 T$="T150
100 '──────────────────────────
110 A0$="V15O5@6 A4.L16AA L8AA GB A R16G
16 A4 R8 L16AA L8BG L12AGA BAG AGA >C<BG
120 B0$="V15O5@6 E4.L16EE L8EE DF+ E R16
D16 E4 R8 L16EE L8F+D L12EDE F+ED EDE GF
+D
130 '──────────────────────────
140 Z$="V13<A4 L12AEA >L4CD E8 R16C16 G2
 E8 R16G16
150 A1$="O5A8 R16 >D16 D2R4"+Z$
160 B1$="O5E8 R16 A16 A2R4"+Z$
170 C1$="V12O3@12 R2R8 L24EEE L8EE <A4 R
4R8 AR8A >C4 R8 L16CC C2
180 D1$="V12O3@12 R2R8 L24EEE L8EE E4 R4
R8 ER8E G4 R8 L16GG G2
190 E1$="V15 R2R8 S24S24S24 S8S8 S4 R4R8
 S8R8S8 S4 R8 S16S16 S4
200 '──────────────────────────
210 A2$="F+4. L16F+G A4 GF+ED E2. R4 <A4
 L12AEA >L4CD
220 C2$="O3L4DDDD <A4 L12AAA L8A>C<BA+ L
4AAAA"
230 D2$="O3A1 E4 L12EEE L8EGF+F E1
240 Z$="B8H8 B8H8 B8H8 B8H8":E2$=Z$+Z$+Z
$
250 '──────────────────────────
260 Z$="E8 R16C16 G2 L12GCG F+8 R16D16 A
4 R8 L16AB>C<BAG
270 A3$=Z$+">D2.< C8D8"
280 B3$=Z$+"A+2. C8D8"
```

```
290 Z$="<L8A+A+ >A+ <L16A+>A+< A+>A+<A+>
A+< A+8 A+>A+
300 C3$="O3L4CCCC D4 R8 L16DD D2"+Z$
310 D3$="O3L4G1 A4 R8 L16AA A2"+Z$
320 E3$="B8H8 B8H8 B8H8 B8H8 S4 R8S16S16
 S2 B8H8 S8S16H16 B16H16 B16H16 S8 S16H1
6
330 '————————————————————————————————
340 Z$="L16 C<G>D<G>E2 L8CE L16DEFE D2 L
8CD
350 A4$=Z$+"EFG2 FG
360 B4$=Z$+"L16 C<G>D<G >E2 L8DE
370 C4$="O3L8CC>C< L16C>C<C>C<C>C <C8C>C
 <<L8A+A+ >A+<L16A+>A+ <A+>A+<A+>A+ <A+8
A+>A+ L8CC>C< L16C>C<C>C<C>C <C8C>C"
380 D4$="V13 @6 O6 R4 L16C<GEG>C2 R4 DEF
GF2 R4 C<GEG>G2
390 Z$="B8H8 S8S16H16 B16H16 B16H16 S8 S
16H16":E4$=Z$+Z$+Z$
400 '————————————————————————————————
410 A5$="L16GAA+A G2 F4 FGG+G F2 F4 FGG+
G F2 F4
420 B5$="L16EFGF E2 D4 C+D+FD+ C+2 C+4 C
+D+FD+ C+2 C+4
430 C5$="O2L8A+A+>A+ <L16A+>A+ <A+>A+<A+
>A+ <A+8A+>A+ L8C+C+>C+ <L16C+>C+ <C+>C+
<C+>C+ <C+8C+>C+ <L8D+D+>D+ <L16D+>D+ <D
+>D+<D+>D+ <D+8D+>D+
440 D5$="O6 R4 L16DEFG F2 R4R16 <{FGG+A+
>C}6 C+2 R4R16 {FGG+A+>C}6 C+2"
450 '————————————————————————————————
460 Z$="A4 L12AEA >C4 D4 E8R16C16 G2 E8R
16G16 F+4. L16F+G A2 F+4. L16F+G A2
470 A6$="O5"+Z$
480 B6$="O4"+Z$
490 C6$="O2 L4 AAAA >CCCC DDDD< BBBB
500 D6$="@12 O3E1 G1 A1 D+1
510 E6$=E2$+"B8H8 B8H8 B8H8 B8H8"
520 '————————————————————————————————
530 A7$="V14O5@24L16 GGGGG8 R8R8 GG G8F+
8 EEEEE8 R8R8 EE E8F+8 GGGGG8 R8R8 GG G8
A8 BBBBB8 R8R8 BB B8>C8
540 B7$="V14O5@24L16 DDDDD8 R8R8 DD D8C+
8 <BBBBB8 R8R8 BB B8>C+8 DDDDD8 R8R8 DD
D8E8 F+F+F+F+F+8 R8R8 F+F+ F+8G8
550 Z$="E4 R8 <B8E2&E4 R8 B8>E2&E4 R8 <B
8E2&E4 R8 B8>E4 R8 D+8
560 C7$="V12@14O2"+Z$
570 D7$="V15O3"+Z$
580 Z$="S16S16S16S16 S4R8 S16S16 S8S8":E
7$=Z$+Z$+Z$+Z$
590 '————————————————————————————————
600 A8$="L16DDDDD8 R8R8 DD D8E8 FFFFF8 R
8R8 FF F8E8 DDDDD8 R8R8 DD D8E8 FFFFF8 R
8R8 FF F8G8
610 B8$="L16AAAAA8 R8R8 AA A8B8 >CCCCC8
R8R8 CC C8<B8 AAAAA8 R8R8 AA A8B8 >CCCCC
8 R8R8 CC C8D8
620 C8$="D4 R8 <A8D2&D4 R8 A8>D2&D4 R8 <
A8D2&D4 R8 A8>D2
630 '————————————————————————————————
640 A9$="V15@6O5A4. L16AA L12AGA >C<BG
650 B9$="V15@6O5E4. L16EE L12EDE GF+D
660 '————————————————————————————————
670 PLAY#2,T$ ,T$ ,T$ ,T$ ,T$
680 PLAY#2,A0$,B0$
690 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
700 PLAY#2,A2$,A2$,C2$,D2$,E2$
710 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$
720 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$
730 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E4$
740 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$
750 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$
760 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,C8$,E7$
770 PLAY#2,A9$,B9$
780 GOTO 690
```

確認用データ(使い方は36ページ)

10> 82	20>191	30>157	40> 21
50>110	60>186	70> 29	80>192
90> 52	100>136	110>192	120>176
130>136	140>122	150>237	160>136
170>237	180> 50	190>156	200>136
210>143	220>173	230>139	240> 88
250>136	260> 76	270> 68	280> 26
290>210	300>217	310>192	320> 68
330>136	340>128	350>190	360> 16
370>234	380>232	390>220	400>136
410>146	420>164	430> 79	440>136
450>136	460>162	470>172	480>175
490>157	500>237	510>107	520>136
530>235	540> 7	550> 20	560>182
570> 77	580> 14	590>136	600>249
610> 55	620> 8	630>136	640> 27
650>186	660>136	670> 76	680>145
690> 19	700> 42	710> 73	720>100
730>119	740>154	750>181	760>197
770>199	780>113		

A sweet desert

京都府・細井聡司の作品

曲の内容としてはわりと単純なのだけど、こういう作風もあるという例で取り上げてみました。曲想は、シンプルな反復シーケンスに長いメロディが付く静かなもの。しばらくすると、シーケンス・パターンが和音になり、転調してからふたたび元の調に戻る、というふうにあきさせない工夫もしてあります。

```
10 ' A sweet desert
20 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)
30 CLEAR 1000:DEFSTR A-W:DIM Z%(15)
40 FOR X=0 TO 15:READ A
50 Z%(X)=VAL("&H"+A):NEXT
60 DATA 0000,0000,0000,0000
70 DATA 0000,0000,0000,0000
80 DATA 1E22,0F01,0040,0000
90 DATA 1503,05F4,0000,0000
100 CALL VOICE COPY (Z%,@63)
110 POKE &HFA8C,15
120 '
130 T="T150
140 A0=T+"@63L80
150 B0=T+"@2V2L1
160 F0=T+"Y53,5@10
170 G0=T+"Y54,6@10
180 H0=T+"L8O6@V60@16
190 '***** [A]
200 A1="V13CVCV13GVGV13E-VE-V13B-VB- V13
AVAV13FVFV13GVG<V13B-VB->
210 B1="O5G&G":C1="O5E-&E-":D1="O5D&D":E
1="O5C&C
220 A2="V13CVCV13GVGV13FVF>V13CVC <V13B-
VB-V13FVFV13GVG<V13B-VB->
230 B2="A&A":C2="F&F
```

```
240 FOR X=1 TO 16:F=F+"Y21,1"+MID$("7766
554433221100",X,1)+MID$("05",1+XMOD2,1)+
"@W16":NEXT:F1="Y37,24"+F
250 FOR X=1 TO 16:G=G+"Y22,1"+MID$("7766
554433221100",X,1)+MID$("05",1+XMOD2,1)+
"@W16":NEXT:G1="Y38,22"+G
260 G2="O5GE-C<G>CE-GE-C<G>CE-GE-C<G>
270 G3="CE-GE-C<G>CE-GE-C<G>CE-GE-
280 G4="C<G>CE-GE-C<G>CE-GE-C<G>CE-
290 I1="S13M14000R1C1
300 '***** [B]
310 F2="@4V7O5L2C1& CG
320 G2="@4V5O5L2C1& CG
330 F3="B-1& B->C<
340 F4="B-1& B-LAGL2
350 F5="AF& F1
360 F6="A1& AG
370 F7=">D1& DF
380 F8="E1& E2C2
390 F9="<B-1& B-A
400 FA="B-1& B-1
410 FB=">D1& DL&DC
420 FC="G1& L2GF
430 FD="E16F16E8&E4&E2&E1
440 FE="E1&E
450 BA="O5R1G+":CA="O5R1E":DA="O5R1D+":E
A="O5R1C+
460 BB="R1F":CB="R1<B->
470 A3="V13D-VD-V13A-VA-V13EVEV13BVB V13
B-VB-V13G-VG-V13A-VA-<V13BVB>
480 A4="V13C+VC+V13G+VG+V13F+VF+>V13C+VC
+ <V13BVBV13F+VF+V13G+VG+<V13BVB>
490 B8="O5G+&G+":C8="O5E&E":D8="O5D+&D+"
:E8="O5C+&C+
500 B9="A+&A+":C9="F+&F+
510 '
520 SOUND 7,&B10000001:SOUND 6,2
530 PLAY#2,A0,B0,B0,B0,B0,F0,G0,H0,T
540 PLAY#2,A1:PLAY#2,A1
550 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1
560 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1
570 PLAY#2,A2,B2,B1,D1,E1
580 PLAY#2,A2,B2,C2,D1,E1
590 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1
600 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1
610 PLAY#2,A2,B2,B1,D1,E1
620 PLAY#2,A2,B2,C2,D1,E1,"","","",I1
630 '
640 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F2,G2,A1
650 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F3,F3,A1
660 PLAY#2,A2,B2,B1,D1,E1,F4,F4,A2
670 PLAY#2,A2,B2,C2,D1,E1,F5,F5,A2
680 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F2,G2,A1
690 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F3,F3,A1
700 PLAY#2,A2,B2,B1,D1,E1,F4,F4,A2
710 PLAY#2,A2,B2,C2,D1,E1,F6,F6,A2
720 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F7,F7,A1
730 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F8,F8,A1
740 PLAY#2,A2,B2,B1,D1,E1,F9,F9,A2
750 PLAY#2,A2,B2,C2,D1,E1,FA,FA,A2
760 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,FB,FB,A1
770 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,FC,FC,A1
780 PLAY#2,A2,B2,B1,D1,E1,FD,FD,A2
790 PLAY#2,A2,B2,C2,D1,E1,FE,FE,A2
800 PLAY#2,A3,B8,C8,D8,E8,"@24O3V13C+1&C
+1","@24O3V13C+1&C+1
810 PLAY#2,A3,B8,C8,D8,E8
820 PLAY#2,A4,B9,B8,D8,E8,"D+1&D+1","D+1
&D+1
830 PLAY#2,A4,B9,C9,D8,E8
840 PLAY#2,A3,BA,CA,DA,EA
850 PLAY#2,A3,BB,CB,DA,EA
860 PLAY#2,A3,BA,CA,DA,EA
870 PLAY#2,A3,BB,CB,DA,EA
880 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,"","",A1
890 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,"","",A1
900 PLAY#2,A2,B2,B1,D1,E1,"","",A2
910 PLAY#2,A2,B2,C2,D1,E1,"","",A2
920 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1
930 PLAY#2,"",B1,C1,D1,E1
```

確認用データ（使い方は36ページ）

10>175	20>152	30>240	40>210
50>142	60> 84	70> 84	80>121
90> 32	100>156	110>173	120>198
130> 26	140> 12	150>181	160>113
170>128	180> 84	190>228	200>155
210>146	220> 38	230>138	240>108
250>129	260>118	270> 28	280> 31
290>121	300>234	310>111	320>110
330> 58	340>165	350>125	360>200
370>255	380>143	390>159	400>255
410>234	420>163	430>202	440> 78
450>141	460> 11	470>195	480> 95
490> 43	500>153	510>198	520> 75
530>238	540>239	550>125	560>125
570>124	580>137	590>100	600>125
610>124	620> 2	630>198	640> 75
650> 74	660> 85	670>106	680> 75
690> 74	700> 85	710>114	720>106
730>114	740>125	750>202	760>194
770>202	780>213	790>234	800>149
810>239	820>163	830>251	840>127
850>138	860>127	870>138	880>166
890>166	900>169	910>182	920>125
930> 87			

HiJiri

千葉県・吉田正典の作品

かんたんだけど、良くできているのだ。全部のパートを同じ音色で統一し、各パートエコー付きで1画面。経済的です。内容はセミ・クラシックというか、軽いオルガン曲。メロディにもちゃんと起承転結が付いている。バッハの曲をジャズにして演奏していたジャック・ルーシェ・トリオを思い出しました。

```
1 ' HIJIRI
10 CALLMUSIC(,,1,1,1,1,1,1,1,1):CLEAR300
0
20 DEFSTRA-H:A="@41T150V13":B="@41T150V8
":PLAY#2,A,A,A,A,B,B,B,B:DIMA(2),B(2),C(
2),D(2),E(2),F(2),G(2),H(2):FORK=0TO1
30 A(K)="O6L8G2G-ED4C4<B4>E2DC<B4A4G4G4>
C4E4DR8GR8RC2.<B2&B8":B(K)="O3LC<BAG2B>C
2.D2<B>C2.D2EC>L8C<BAEG2&G8":C(K)="O5L8C
4CDEG-G4>C4<B4A4.EG-G>D2<G4>G4GG-GAGG-ED
C<BEG-G<B>CDC4<B4G":D(K)="O4LGB>DGD<B>CD
E8G-8G2.C2.D2.>C<B>C<B2&B8":NEXT
40 A(2)=">E4.EDC<B4A4G4B2>C4<A2.G2.E2>CD
G4B4>C4<A2&A8":B(2)="C2D4E2<B4>B4A4G4D4G
4G-4E2G-GA4G-D4<A>F2E4D4G-4A8":C(2)=">E2
D4G2B4>D2DC<A>C<G>C<G->C<EGDGCGGAG-AEA>D
2C4<A4G-4D8":D(2)="A2.G2.G-2.D2.G2.E2.G2
.D2&D8"
50 FORK=0TO2:E(K)="R8"+A(K):F(K)="R12"+B
(K):G(K)="R12"+C(K):H(K)="R12"+D(K):NEXT
60 FORK=0TO2:PLAY#2,A(K),B(K),C(K),D(K),
E(K),F(K),G(K),H(K):NEXT:GOTO 60
```

SOUND/XEVIOUS

三重県・赤塚淳の作品

昔、EDファンダムで紹介された、文字を画面に表示すると音が出るというプログラムを応用したもの。"SOUND"を実行すると、キーボードのどこを押さえてもピン、ペン、ポンと音が出る。さらに、"XEVIOUS"をRUNすると、ゼビウスでソルバルウが飛んでいる例の音楽が流れます。

SOUND

```
10 CLEAR300,&HD000:FORI=0TO63:READD$:D=V
AL("&H"+D$):S=S+D:POKE&HD000+I,D:NEXT:IF
S=7344THENDEFUSR=&HD000:A=USR(0)ELSEPRIN
T "DATA MISS":END
20 DATA F3,21,0E,D0,22,A5,FD,3E,C3,32,A4
,FD,FB,C9,F5,C5,E5,D5,B7,28,26,5F,3E,04,
CD,93,00,3C,1E,00,CD,93,00,3E,0A,1E,10,C
D,93,00,3E,0B,1E,D0,CD,93,00,3C,1E,20,CD
,93,00,3C,1E,00,CD,93,00,D1,E1,C1,F1,C9
```

XEVIOUS

```
10 CLS:WA=10:N1=4
20 READ MU$
30 IF MU$="○" THEN RESTORE 110:GOTO 20
40 PRINT MU$;
50 IF N$="" THEN N=N1:GOTO 80
60 IF RIGHT$(N$,1)="." THEN 90
70 N=VAL(N$):N=64¥N
80 FOR W=1 TO 50:NEXT:GOTO 20
90 N=64¥(VAL(LEFT$(N$,2)))*1.5:GOTO 80
100 '
110 DATA K,5,"9",5,*,5,"9",5
120 DATA K,5,";",5,*,5,";",5
130 DATA K,5,"@",5,*,5,"@",5
140 DATA K,5,"D",5,*,5,"D",5,○
```

きしゃがとーる

広島県・コンクラの下田喜則の作品

なんだかAVフォーラム化してきてしまったのを反省しようかなあと思う今日この頃ですが、この下田クンの作品がまたおかしいです。画面に線路が表示されたと思ったら、ガンガンガンという音とともに「きしゃ（ひらがなで表示される）」がピューと走り去っていく。いや、おもしろいけど、なんだかなぁ。

```
1 '---BGM27.BAS(Original Music [きしゃ が と
ーる])---
10 COLOR15,0,0:SCREEN0:WIDTH80:CLS:CALLM
USIC(0,0,1,1,1,1):DEFINTA-Z:FORI=1TO4:RE
ADA$(I):NEXT
20 DATA@12V15@V127T150L16O2CCCGCCGCCCGCG
CCG
30 DATAV15@V127@24T150L8O4CCCC16CC16CCC
40 DATA@14T150V12@V127O2L8CCCCCCCC
50 DATA@21T150V15@V127O5L4CCCC
60 LOCATE35,5:PRINT"きしゃが とーる":LOCATE0,1
1:FORI=0TO79:PRINT"~";:NEXT
70 FORI=0TO1:PLAY#2,A$(3),A$(4):NEXT:LOC
ATE0,10
80 FORI=0TO3:PLAY#2,A$(1),A$(2),A$(3),A$
(4):PRINT"きしゃ";:NEXT
90 PLAY#2,A$(3),A$(4):FORI=12TO75STEP3:L
OCATEI,10:PRINT"きしゃ":LOCATE(I-12),10:PRI
NT"    ":NEXT:FORI=63TO80STEP3:LOCATEI,10
:PRINT"    ";:NEXT:FORI=7TO0STEP-1:COLOR=
(15,I,I,I):FORJ=0TO150:NEXTJ,I:FORI=0TO2
00:NEXT:CLS:COLOR=NEW:PRINT"きしゃが またくるのを
 まちますか (Y/N)"
100 A$=INKEY$:IFA$="Y"ORA$="y"THENCLS:GO
TO60ELSEIFA$="N"ORA$="n"THENPRINT"じゃーねー
 バイビー"ELSEGOTO100
```

『ドラゴンクエストIII』よりジパング

福島県・佐々木雄一の作品

ドラクエIIIのジパングです。うん、上出来。ブーッと音程を下からしゃくりあげていく、雅楽の笙のような効果を見事に、しかもテンポ一定のままで聴かせている。これを参考にして、雅楽のシミュレーションみたいな作品が来ると楽しいんですけど。越天楽とか、新しい音楽のつもりで聞くとおもしろい。

```
10 CALLMUSIC(0,0,1,2,1)
20 DIMA%(15):CALLVOICECOPY(@39,A%)
30 A%(13)=&H1071
40 CALLVOICECOPY(A%,@63)
50 POKE&HFA3C,4
60 CALLVOICE(@2,@5,@5,@63)
70 '
80 T$="T95":PLAY#2,T$,T$,T$
90 A$="V15O5A1&A4L4>D<B32>C32<B8.B-64>D3
2<B-8.&B-64
100 B$="O4Q5L8DEDEDEDEDEDEDED-E-"
110 C$="V8@V127O4L4R4ED8E8G<A8>R8@33<B-8
>D-8<B-8>D-8<A8>C8
120 A1$="Q6A8Q8Y32,25Y16,1@W56Y16,5@W56Y
16,10@W56Y16,15@W56Y16,20@W56Y16,24@W56Y
16,28@W56Y16,33@W56A1&A2."
130 B1$="DEDEDEDEDEDEDEDE"
140 C1$="R4@63O4AG8A8<A4>A8G16G+16A8<A4@
33>D-8<B-8>D-8
150 A2$="Y32,25Y16,132@W64Y16,143@W64Y16
,147@W64Y16,152@W64Y16,157@W64Y16,161@W6
4Y16,166@W64Y16,172@W64>E2.&E8L8E.D16G.E
16A.E16D.E16
160 A3$="G.E16D.E16<B.>D16<L40B8&BAA-GY3
2,25Y16,1@W56Y16,5@W56Y16,10@W56Y16,15@W
56Y16,20@W56Y16,24@W56Y16,28@W56A2.&A8
170 A4$="F+4.A8F+8L32AA-GF+F4E1
180 A5$=">L4ED8E8G<B-A2.R8Y32,25Y16,1@W5
6Y16,5@W56Y16,10@W56Y16,15@W56Y16,20@W56
Y16,24@W56Y16,28@W56
190 B2$="Q8AAR8AR8AR8ADDR8DR8DR8D"
200 B3$="DDR8DR8DR8DC+C+R8C+R8C+R8C+
210 B4$="C+C+R8C+R8C+R8C<BBABABAB"
220 B5$=">FFR8FDDR8DDEDEDEDE
230 C2$="O4L8EER8ER8ER8E<B-B-R8B-R8B-R8B
-"
240 C3$="EER8ER8ER8EAAR8A@63>G16G32G+32A
8<A8@33A8"
250 C4$="BBR8BR8BR8B-Q6AAQ8@63>E4DEG4<"
260 C5$="@33AAR8AEER8E@63A4>A4GA<A4"
270 PLAY#2,"Y32,25Y16,1@W56Y16,5@W56Y16,
10@W56Y16,15@W56Y16,20@W56Y16,24@W56Y16,
28@W56
280 PLAY#2,A$,B$,C$
290 PLAY#2,A1$,B1$,C1$
```

```
300 PLAY#2,A2$,B2$,C2$
310 PLAY#2,A3$,B3$,C3$
320 PLAY#2,A4$,B4$,C4$
330 PLAY#2,A5$,B5$,C5$
340 GOTO 280
```

確認用データ

10> 99	20>225	30>103	40>161
50> 85	60>148	70>198	80> 66
90>237	100>100	110>110	120>129
130>174	140>124	150> 74	160> 45
170>102	180>168	190> 48	200>214
210>181	220>235	230> 30	240>143
250> 62	260>204	270>116	280> 1
290>192	300>207	310>222	320>237
330>252	340>152		

「ソーサリアン」より 呪われたクィーンマリー号〜上陸後〜

茨城県・熊谷友紀の作品

ソーサリアンです。熊谷クンのバージョンは、イントロ部分の「タタタタッ」っつてるところが良い。

このごろ、有名なGMはCD、譜面ともにかんたんに手に入れられるので、採用されるかどうかは、音色の組み合わせとかアレンジのやり方にかかってくるようになった。

```
10 '     SAVE"QUEEN-M.BAS
20 '
30 '
40 CALL MUSIC(0,0,2,2,2,1,2)
50 CLEAR 2500:DIM Z%(15):ON STOP GOSUB 2
30
60 FOR I=0 TO 15
70 READ Z$:Z%(I)=VAL("&H"+Z$)
80 NEXT
90 CALL VOICE COPY(Z%,@63)
100 '
110 DATA 0000,0000,0000,0000
120 DATA 0C18,0061,0000,0000
130 DATA 0020,3FC2,0000,0000
140 DATA 0030,9FF5,0000,0000
150 '
160 DEFUSR=&HB000:DEFUSR1=&HB01A
170 AD=&HB000
180 READ A$:IF A$="END" THEN A=USR(0):ST
OP ON:GOTO 430
190 POKE AD,VAL("&H"+A$)
200 AD=AD+1:GOTO 180
210 '
220 '--- STOP KEY ---
230 STOP OFF:A=USR1(0):BEEP:BEEP:END
240 '
250 '--- MACHINE LANGUAGE DATA ---
260 '
270 DATA F3,21,9F,FD,11,67,B0,01
280 DATA 05,00,ED,B0,21,9F,FD,11
290 DATA 28,B0,36,C3,23,73,23,72
300 DATA FB,C9,F3,21,67,B0,11,9F
310 DATA FD,01,05,00,ED,B0,FB,C9
320 DATA 3E,02,CD,96,00,C6,32,5F
330 DATA 3E,02,CD,93,00,3E,03,CD
340 DATA 96,00,CE,00,5F,3E,03,CD
350 DATA 93,00,3E,09,CD,96,00,FE
360 DATA 00,28,1C,47,3A,6D,B0,FE
370 DATA 00,28,06,3D,32,6D,B0,18
380 DATA 0E,3A,6E,B0,32,6D,B0,78
390 DATA 3D,5F,3E,09,CD,93,00,C9
400 DATA C9,C9,C9,C9,C9,00,01,00
410 DATA END
420 '
430 POKE &HFA3C,30
440 POKE &HFA5C,20
450 POKE &HFA7C,20
460 POKE &HFA8C,45
470 '
480 CALL VOICE (@5,@5,@4,@4,@4,@4,@5,@33
,@63)
490 '
500 '--- MML DATA ---
510 '
520 A1$="O2V15F1&F1&F2&F1&F1&F1&F1&F1&F1
&F1&F1"
530 F$="CCCCCCC4C4CCC4C4C4CCC4C4C4CCC4C4
":F1$="R1R1R2S0M1000L8"+F$+F$
540 G$="V13C8R4.>V15G-<V13C8R4.>V15G-<":
G1$="R1R1R2O2L2"+G$+G$+G$+G$
550 '
560 A2$="V8F1&F1&F1&F1"
570 E2$="L8V14O2B-B-A-B-4R1A-4.B-B-A-B->
D-E-4.<R1B-B-A-B-4R1A-4.B-B-A-B->D-F4.<"
580 F2$=F$+F$
590 G2$=G$+G$+G$+G$
600 '
610 A3$="@12O4V15L1R2B-.B-.&B-4F4R2B-.>D
-C<"
620 B3$="@4O5V11L1R2F.E.&E4C4R2F.A-G"
630 C3$="@4O5V10L1R2D-.C.&C4<B-4>R2D-.FE
-"
640 F$="C4CCC4C4C4CCC4C4":F3$=F$+F$+F$+F
$
650 '
660 A4$="L1B-&B-B-&B->C&CC&C<"
670 C4$="O5L1F&FG-&G-A-&A-A&A"
680 D4$="@6V15O4L1B-&B-B-&B->C&CC&C"
690 E4$="O2B-4.>D-4.CD-E-4D-4C<B-4.G-4.>
D-4.CD-E-4D-4C<B-4.F4.>C4.<B->CF4E-4C<F4
.F4.>C4.FG-A4B-4>C<A4."
700 F4$=F$+F$+F$+"C4CCC4C4 CCC4C4CC"
710 G4$=G$+G$+G$+"V13C8R4.>V15G-G-8G-8G-
4G-4G-8G-8<"
720 '
730 A5$="O4L8B-4FB-4.B->CD2.DE-F2.FG-A-4
B-A-4G-FA-G-4FG-2&G-E-2B-2A-4G-F4E-4G-1&
G-"
740 B5$="L1O5FB->D.<B-2>E-<B-2>G-2E-2<B-
2>E-2D-2"
750 C5$="L1O5D-FB-1.F2G-E-2B-2G-2E-2G-2F
2"
760 E$="B-4B-B-B-4B-B-B-4B-B-B-4B-B-":E5
$="O2L8"+E$+E$+">E-4E-E-E-4E-E-E-4E-E-E-
4E-E-E-4E-E-E-4E-E-E-4E-E-D-4D-D-<"
770 '
780 A6$="O4A-4E-A-4.A-B->C2.CD-E-2.E-FG-
4A-G-4FE-G-G-4FF&F1E-4D-4C1&C1"
790 B6$="O5E-A->C.<A-2>D-.<A-2AA4B-4>C4<
A4"
800 C6$="O4A->CA-.E-2F.F2F1&F1"
810 Z$="A-4A-A-A-4A-A-A-4A-A-A-4A-A-":E6
$=Z$+Z$+">D-4D-D-D-4D-D-D-4D-D-D-4E-EF4F
FF4FFF4FFF4FF<"
820 '
830 A7$="O4B-4FB-4.B->CD2.DE-F2.FG-A-4B-
A-4G-FA-G-4FG-1&G-B-2>E-1E-4D-4C4<B-4"
840 B7$="FB->D.<B-2>E-.G-2B-1&B-1"
850 C7$="D-FB-.F2G-.B-2>G-1&G-1"
```

```
860 E7$=E$+E$+">E-4E-E-E-4E-E-E-4E-E-E-4
E-E-E-4E-E-E-4E-E-E-4E-E-E-4E-E-<"
870 '
880 A$="O6R2@3FE-CD-V12FE-CD-V9FE-CD-V15
@12O4":A8$="F1&F1C2.CD-E-4F4D-4<F4>C4.<B
-&B-1."+A$
890 B$="F4.B-4.>C4D-4.C4.<F4&F1E-1":B8$=
"D-1&D-1C1&C1L8<"+B$
900 C$="@12V8F4.F4.F4B-4.F4.F4&F1C1@4V10
":C8$="<B-1&B-1A1&A1"+C$
910 D$="FB->C<B-FB->C<B-":D8$="L8O5V12@1
0"+D$+D$+D$+D$
920 Y$="O2B-4.>C4.D-4E-4.D-4.C4<B-4.>C4.
D-4E-4.F4.A-4":E8$="F4FFF4FFF4FFF4FFF4FF
F4FFF4FFF4FF"+Y$
930 '
940 A9$="R1R1"+A$+"R1R1"+A$
950 B9$=B$+B$
960 C9$=C$+C$
970 E9$=Y$+Y$
980 '
990 AA$="R1R1"+A$
1000 BA$=B$
1010 CA$=C$
1020 EA$=Y$
1030 FA$=F$+"C4C4C4C4CCCCC4CC"
1040 GA$=G$+">V15G-4G-4G-4G-4B-8A-8G-8G-
8G-4E-8E-8<"
1050 '
1060 AB$="O4F+G+AG+4>C+4.<B4AG+2&G+F+2.G
+F+E+4.C+2&C+ >F+G+AG+4>C+4.E4DC+4<B4.>C
+1&C+1"
1070 BB$="C+4.E+&E+2F+4.D&D2A1G+1C+4.E+&
E+2F+4.G+&G+2F+1E+1"
1080 CB$="@4<L1A1&A1>C+<BA1&A1>DC+"
1090 DB$="O4@6V12F+G+AG+4>C+4.<B4AG+2&G+
F+2.G+F+E+4.C+2&C+>F+G+AG+4>C+4.E4DC+4<B
4.>C+1&C+1"
1100 X$="O2F+4.G+&G+2A4.B&B2>C+4.C+&C+2C
+4.>C+4 <C+4.":EB$=X$+X$
1110 F$="CCCC CCCC CCCC CCCC":FB$=F$+F$+
F$+F$
1120 GZ$="V13C8R4.>V15G-<V13C8R4.>V15G-8
G-4.<":GB$=G$+GZ$+G$+GZ$
1130 '
1140 EC$=X$+"O2F+4.G+&G+2A4.B&B2>C+4.C+4
>C+<C+4.F+FG+C+>C+<C+4<"
1150 GC$=G$+GZ$+G$+"V13C8R4.>V15G-<V13C8
R4.>V15G-8G-8G-8G-8<"
1160 '
1170 '--- PLAY MML ---
1180 '
1190 T$="T225":SOUND 6,0:SOUND 7,161
1200 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
1210 PLAY#2,A1$,"" ,"" ,A1$,"" ,F1$,G1$
1220 PLAY#2,A2$,"" ,"" ,A2$,E2$,F2$,G2$
1230 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,"" ,E2$,F3$,G2$
1240 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,"" ,E2$,F3$,G2$
1250 PLAY#2,A4$,A4$,C4$,D4$,E4$,F3$,G2$
1260 PLAY#2,A4$,A4$,C4$,D4$,E4$,F4$,G4$
1270 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,"" ,E5$,F3$,G2$
1280 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,"" ,E6$,F3$,G2$
1290 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,"" ,E7$,F3$,G2$
1300 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F3$,G2$
1310 PLAY#2,A9$,B9$,C9$,"" ,E9$,F3$,G2$
1320 PLAY#2,AA$,BA$,CA$,"" ,EA$,FA$,GA$
1330 PLAY#2,AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$,GB$
1340 PLAY#2,AB$,BB$,CB$,DB$,EC$,FB$,GC$
1350 PLAY#2,A9$,B9$,C9$,"" ,E9$,F3$,G2$
1360 PLAY#2,A9$,B9$,C9$,"" ,E9$,F3$,G2$
1370 PLAY#2,"" ,"" ,"" ,"" ,E2$,F2$,G2$
1380 GOTO 1230
1390 CALL PLAY(0,Z):IF Z=-1 THEN 1390 EL
SE A=USR1(0):END
```

確認用データ（使い方は36ページ）

10>197	20>198	30>198	40> 8
50> 48	60> 19	70>142	80>143
90> 60	100>198	110> 84	120> 33
130> 50	140>110	150>198	160>175
170>118	180>210	190>245	200>153
210>198	220> 62	230> 55	240>198
250>110	260>198	270>208	280>193
290> 27	300>252	310>185	320> 48
330> 32	340>173	350> 97	360>184
370>135	380>116	390>198	400>245
410> 11	420>198	430> 90	440> 60
450> 60	460> 7	470>198	480>170
490>198	500>252	510>198	520> 3
530> 28	540>224	550>198	560>143
570>224	580>220	590>115	600>198
610>177	620> 45	630> 52	640> 46
650>198	660> 53	670> 17	680>139
690>191	700>155	710>179	720>198
730>237	740> 28	750>181	760>176
770>198	780> 84	790> 68	800>231
810>152	820>198	830>144	840> 16
850>209	860>213	870>198	880>241
890> 64	900> 20	910> 6	920> 17
930>198	940>164	950>194	960>211
970>229	980>198	990> 22	1000>186
1010>200	1020>152	1030>236	1040>198
1050>198	1060>247	1070> 55	1080>131
1090>169	1100> 68	1110> 96	1120>195
1130>198	1140> 73	1150> 23	1160>198
1170> 80	1180>198	1190>230	1200>236
1210>219	1220>131	1230>104	1240>104
1250> 69	1260> 86	1270>158	1280>181
1290>204	1300>181	1310>250	1320> 69
1330> 96	1340>111	1350>250	1360>250
1370>163	1380> 99	1390>255	

『サンダークロス』より SKY WALKER

栃木県・田村一範の作品

サンダークロスのステージ2の音楽ですな。このくらいできれば採用かなっていう標準ラインです。イントロとかテーマのはじめのほうとか、カシオペアとかのなつかしのフュージョンを感じるね。ゲームミュージックを作っている連中には、昔はバンドをやってたっていうフュージョンくずれも多い。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 DIM A%(15)
30 FORI=0TO15
40 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
50 NEXT I
60 CALL VOICE COPY(A%,@63)
70 CALL VOICE (@63)
80 DATA 0000,0000,0000,0000
90 DATA 0000,00F1,0000,0000
100 DATA 0612,21A1,0000,0000
110 DATA 001A,6280,0000,0000
120 SOUND6,1:SOUND7,49
130 A$="T225
140 G$="V15R8BM8BM8BM8BM8BM8BM8BM8
150 H$="S0M2500R8C8C8C8C8C8C8
160 C1$="@63V12O5L8C1.&CCR8D&D1&D1
170 D1$="@63V12O4L8A1.&AAR8B&B1&B1
```

```
180 E1$="@16V15Y36,32L807C<ABGAF4>C4<ABG
AF4>D4<B>C<ABG4>D4<B>C<ABG4.
190 F1$="@12V14L802GBG>DC<BAG4BG>D4C<BG4
BG>DC<BAG4BG>F4ED<B
200 G1$="B8H8BM8H8B8B8BM8B8R8H8BM8B8H8B8
BM8B8R8H8BM8B8H8B8BM8B8R8H8BM8H8B8B8BM8H
8
210 H1$="M2500R4CR4CR4CR4CR4CR4CR4CR4C
220 C2$="C1.&CER8D&D1&D1
230 D2$="A1.&A>C<R8B&B1&B1
240 E2$="O7C<ABGAF4>C4<ABGAF4>D4<B>C<ABG
4>D<<<L32B>CC+DD+EFF+GG+AA+B>CC+DD+EFGG+
AA+B>CC+DD+EFG
250 F2$="GBG>DC<BAG4BG>D4C<BG4BG>DC<BAG4
>GFEDC<BA
260 G2$="B8H8BM8H8B8B8BM8B8R8H8BM8B8H8B8
BM8B8R8H8BM8B8H8B8BM8B8R8BM8BM8BM8BM8BM8
BM8BM8
270 H2$="R4CR4CR4CR4CR4CR4CR8C8C8C8C8C8C
8C8
280 A3$="O5L8@9V15GA>CG&G2.FR8ED<B>C&C2C
DED2
290 B3$="Y49,0@6Y33,25Y17,1@W8Y17,33@W8Y
33,26Y17,171@W8Y33,27Y17,1@W2.@W8Y33,26Y
17,229@W8R8Y33,26Y17,216@W8Y17,193@W8Y33
,25Y17,68@W8Y33,26Y17,171@W2@W4Y17,193@W
8Y17,216@W8Y17,193@W2
300 C3$="@106L8CR4C&C2.<B>R8C<BR8>C&C2R8
ER8<B2>G&G2
310 D3$="@105L8AR4A&A2.GR8AGR8A&A2R8>C<R
8G2>D&D2
320 E3$="L8R1R1R1R4.O7G&G2
330 F3$="O2GBG>D4C<BAGBG>DC<BAF4AF>C4<BA
G4BG>F4ED<B
340 G3$="B8H8BM8B8H8B8BM8H8B8H8BM8H8B8B8
BM8B8R8H8BM8B8H8B8BM8B8R8H8BM8B8H8B8BM8H
8
350 H3$="M2500R4CR4CR4CR4CR4CR4CR4CR4C
360 A4$="<GA>CG&G2.FR8EDCE2.EA>C<B>C<BG&
G2
370 B4$="Y33,25Y17,1@W8Y17,33@W8Y33,26Y1
7,171@W8Y33,27Y17,1@W2.@W8Y33,26Y17,229@
W8R8Y33,26Y17,216@W8Y17,193@W8Y17,171@W8
Y17,216@W2.@W8Y33,27Y17,33@W8Y33,28Y17,1
71@W8Y33,27Y17,68@W8Y33,28Y17,171@W8Y33,
27Y17,68@W8Y17,1@W2@W8
380 C4$="CR4C&C2.<B>R8C<BR8>C&C2&C8<G>CE
D4.<B&B2
390 D4$="<AR4A&A2.GR8AGR8A&A2&AFA>C<B4.G
&G2
400 F4$="O2GBG>D4C<BAGBG>DC<BAF4AF>C4<BA
G4BG>F4ED<B
410 G4$="B8H8BM8B8H8B8BM8H8B8H8BM8H8B8B8
BM8B8R8H8BM8B8H8BM8BM8BM8BM8BM8BM8BM8B8B
M8BM8BM8
420 H4$="R4CR4CR4CR4CR4CR8C8C8C8C8C8C8C8
R8C8C8C8
430 A5$="<GA>CG&G2.FR8EDCE2A4.>C4<B4.>C4
.>D4
440 B5$="Y33,25Y17,1@W8Y17,33@W8Y33,26Y1
7,171@W8Y33,27Y17,1@W2.@W8Y33,26Y17,229@
W8R8Y33,26Y17,216@W8Y17,193@W8Y17,171@W8
Y17,216@W2Y33,27Y17,33@W4.Y33,28Y17,171@
W4Y33,27Y17,68@W4.Y33,28Y17,171@W4.Y17,1
93@W4
450 C5$="CR4C&C2.<B>R8C<BR8A2>C4.E4<B4.>
C4.D4
460 D5$="<AR4A&A2.GR8AGR8E2A4.>C4<G4.A4.
B8
470 F5$="O2GBG>D4C<BG4BG>DC<BGA4>C<A>E4<
A>CE<GBG>D4C<BG
480 G5$="B8H8BM8B8H8B8BM8H8B8H8BM8H8B8B8
BM8B8R8BM8BM8B8BM8BM8B8BM8BM8B8B8BM8B8BM
16BM16Y40,34BM16BM16Y40,32BM16BM16Y40,33
490 H5$="R4CR4CR4CR4CR8C8C8R8C8C8R8C8C8R
4C8R8M150C16C16C16C16C16C16
500 A6$="@606F4.E4.F4.E4.FR8ER8C2R8ER8D&
D1
510 B6$="Y33,26Y17,229@W4.Y17,216@W4.Y17
,229@W4.Y17,216@W4.Y17,229@W8R8Y33,26Y17
,216@W8R8Y33,26Y17,171@W2R8Y33,26Y17,216
@W8R8Y33,26Y17,193@W8@W1
520 C6$="@63V10O5F4.E4.F4.E4.FR8ER8C2R8E
R8D&D1
530 D6$="@63V10O5C4.<B4.>C4.<B4.>CR8<BR8
G2R8BR8A&A1
540 E6$="O6CF<A>CE<G>CF<A>CE<G>CFEDCE<A>
CE<A>C<B<L16GB>DG<B>DGBGB>DG<B>DGA
550 F6$="FFF>CCC<FFF>CCC<FA>C<GA>C<A>E4D
C<G4BG>D4C<BG
560 G6$="BM8B8B8BM8B8B8BM8B8B8BM8B8B8BM8
B8BM8B8B8H8BM8B8H8B8BM8B8R8H8BM8B8H8B8BM
8H8
570 H6$="M2500CR8CR8CR8CR8CCR4CR4CR4CR4C
580 A7$="@606F4.E4.F4.E4.FR8ER8C2R8DEG&G
1
590 B7$="Y33,26Y17,229@W4.Y17,216@W4.Y17
,229@W4.Y17,216@W4.Y17,229@W8R8Y33,26Y17
,216@W8R8Y33,26Y17,171@W2R8Y33,26Y17,193
@W8Y17,216@W8Y33,27Y17,1@W8@W1
600 C7$="@63O5F4.E4.F4.E4.FR8ER8C2R8CDG&
G1
610 D7$="@63O5C4.<B4.>C4.<B4.>CR8<BR8A2R
8AB>C&C1
620 E7$="L8O6CF<A>CE<G>CF<A>CE<G>CFEDCE<
A>CE<A>C<B<L16GB>DG<B>DGBGB>DG<B>DGA
630 F7$="FFF>CCC<FFF>CCC<FA>C<GA>C<A>E4D
C<G4BG>D4C<BG
640 G7$="BM8B8B8BM8B8B8BM8B8B8BM8B8B8BM8
B8BM8B8B8H8BM8B8H8B8BM8B8R8BM8BM8BM8BM8B
M8BM8BM8
650 H7$="M2500CR8CR8CR8CR8CCR4CR4CR8C8C8
C8C8C8C8C8
660 A8$="O5E2&EFG>C&C1<B2&B>CDG&G2..
670 B8$="Y33,24Y17,216@W2@W8Y17,229@W8Y3
3,25Y17,1@W8Y33,26Y17,171@W8@W1Y33,25Y17
,68@W2@W8Y33,26Y17,171@W8Y17,193@W8Y33,2
7Y17,1@W2..@W8
680 C8$="O4G2.&G>C&C1<G2.&G>D2.<FG
690 D8$="O4C2.&CG&G1D2.&DG2.CD
700 E8$="L8O5G>C<G>ECGE<G4>C<G>ECGE>C<<G
BG>D<B>GD<G4BG>D<B>FG
710 F8$="O2G>C<G>EDC<BG4>C<F>E4DC<BGBG>D
C<BAG4BG>DD<FG
720 G8$="B8H8BM8H8B8B8BM8B8R8H8BM8B8H8B8
BM8H8B8H8BM8H8B8B8BM8B8R8H8BM8B8H8BM8BM8
730 H8$="M2500R4CR4CR4CR4CR4CR4CR8C8C
8
740 A9$="<E2.EAB>C4.<A4.>CDF4.E4.D4 C4.D
&D2
750 B9$="Y33,24Y17,216@W2.@W8Y33,25Y17,3
3@W8Y17,68@W8Y33,26Y17,171@W4.Y33,25Y17,
33@W4.Y33,26Y17,171@W8Y17,193@W8Y17,229@
W4.Y17,216@W4.Y17,193@W4 Y17,171@W4.Y17,
193@W8@W2
760 C9$="A&A1&A1F4.F4.F4F4.G&G2
770 D9$="E&E1&E1C4.C4.C4C4.D&D2
780 E9$="A<A>C<A>ECAE>C<<A>C<A>ECAE>C<A>
```

```
C<A>FCAF>C<<A>CFBGD<BG
790 F9$="A4>C<A>EDC<BAA>C<A>E4DC<BFAF>C<
BAGFGBG>DDC<BG
800 G9$="B8R8H8BM8H8B8B8BM8H8B8H8BM8B8H8
B8BM8H8BM8B8B8BM8B8B8BM8B8BM8B8B8BM8B8BM
8BM8BM8
810 H9$="R8R4CR4CR4CR4CCR8CR8CCR8CC8C8C8
820 AA$="<E2.EAB>C4.<A4.>CDF4.E4.D4 F4.E
4.D4G2&GDG>D&D1
830 BA$="Y33,24Y17,216@W2.@W8Y33,25Y17,3
3@W8Y17,68@W8Y33,26Y17,171@W4.Y33,25Y17,
33@W4.Y33,26Y17,171@W8Y17,193@W8Y17,229@
W4.Y17,216@W4.Y17,193@W4 Y17,229@W4.Y17,
216@W4.Y17,193@W4Y33,27Y17,1@W2@W8Y33,26
Y17,193@W8Y33,27Y17,1@W8Y33,28Y17,193@W8
@W1
840 CA$="A&A1&A1F4.F4.F4F4.F4.F4G2.&G>D&
D1
850 DA$="E&E1&E1C4.C4.C4C4.C4.C4D2.&DG&G
1
860 EA$="A<A>C<A>ECAE>C<<A>C<A>ECAE>C<<A
>C<A>FCAF>C<<A>C<A>FCAF>C<<B>D<B>GDBG<<<
BL40>CC+DD+EFF+GG+AA+B>CC+DD+EFF+GG+AA+B
>CC+DD+EFF+G+AA+B>CC+D
870 FA$="A4>C<A>EDC<BAA>C<A>E4DC<BFAF>C<
BAGFFAF>C<BAGFGBG>D4C<BG&G1
880 GA$="B8R8H8BM8H8B8B8BM8H8B8H8BM8B8H8
B8BM8H8BM8B8B8BM8B8B8BM8B8BM8B8B8BM8B8BH
8BM8B8BM8B8B8BM8B8B8BM8BM8BM16BM16BM16BM
16Y40,34BM16BM16BM16BM16Y40,32BM16BM16BM
16BM16Y40,33BM16BM16BM16BM16
890 HA$="R8R4CR4CR4CR4CCR8CR8CCR8CR8CCR8
CR8C8C8M150C16C16C16C16C16C16C16C16C1
6C16C16M2500C16C16C16C16
900 PLAY#2,A$,A$,A$,A$,A$,A$,A$,A$,A$,A$
910 PLAY#2,"","","","","","",G$,H$
920 PLAY#2,"","",C1$,D1$,E1$,F1$,G1$,H1$
930 PLAY#2,"","",C2$,D2$,E2$,F2$,G2$,H2$
940 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$,H
3$
950 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$,G4$,H
4$
960 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G3$,H
3$
970 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G5$,H
5$
980 PLAY#2,A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$,G6$,H
6$
990 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$,G7$,H
7$
1000 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$,G8$,
H8$
1010 PLAY#2,A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$,G9$,
H9$
1020 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$,G8$,
H8$
1030 PLAY#2,AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$,GA$,
HA$
1040 GOTO 920
```

確認用データ（使い方は36ページ）

10>220	20> 93	30> 31	40> 48
50> 78	60> 91	70>125	80> 84
90>200	100>244	110>176	120>213
130>223	140>187	150>113	160>217
170>164	180>172	190>234	200> 67
210>130	220>138	230>160	240>145
250> 73	260>171	270> 12	280> 11
290>142	300> 75	310>174	320> 48
330> 24	340> 69	350>142	360>228
370>177	380> 72	390>155	400> 30
410>195	420>234	430> 62	440>149
450>168	460> 50	470>173	480>191
490>134	500>133	510>172	520> 10
530> 14	540> 91	550>251	560> 55
570> 60	580> 56	590>180	600>232
610>227	620>154	630> 1	640>221
650> 76	660>107	670> 65	680> 35
690> 28	700>236	710>196	720>136
730>124	740>212	750>140	760>250
770>217	780> 44	790> 5	800>145
810> 9	820> 69	830> 17	840>189
850> 59	860> 30	870>144	880>232
890>105	900>107	910>255	920>209
930>239	940>219	950> 2	960>219
970> 41	980> 80	990>119	1000>158
1010>197	1020>158	1030>253	1040>170

このごろおもしろい日本の音楽

音楽センスの良くなるよっちゃんおすすめCD

バンドブームなんてたいしたことないさ、なんて思ってたら、いやいや、いいバンドがつぎつぎに登場してきてます。そのなかから3つを紹介しましょう。

まず最初は、だれもが知ってる「たま」。インディーズ時代にナゴムから発売されたアルバムと今回メジャーから発売された「さんだる」を比較すると、多少の感じの違いはあるけれど、たまが強烈な個性を持っていて、どこにいても一緒だということがよくわかる。日本人の心の、特に子供の部分に訴える力は強烈なので、ヒットするのは当然。バンドで4人のバランスが取れているのと、一応ポップスの範疇におさまっているのが広い層から支持される要因です。

さんだる／アクシック3000円

つぎは、「上々颱風(シャンシャンタイフーン)」。おっさん4人とおねーちゃん3人の7人組で、バンジョーに三味線の弦を張った三弦を弾く紅龍がリーダーなのだが、ボーカルの2人の女性が下世話でいいぞ(なまり丸出し)。伝統的なロックに、河内音頭や沖縄音楽、歌謡曲のエッセンスをちりばめた強力なダンスバンドだ。

上々颱風／エピックソニー2800円

もうひとつは、日本というよりは沖縄の「りんけんバンド」で、沖縄音楽の土壌からさらに新しいポップスが生まれてきているのがユニーク。リズムはもちろん沖縄の強力なビートだし、「ありがとう」や「年中口説」といった名曲もあった。

ありがとう／WAVE2719円

●CDの価格はすべて税込です

THE LINKS INFORMATION PAGE

ちまたでウワサの インディーズネットとは?

人知れず生まれて、ぐんぐん成長していくコーナーがリンクスにはいくつもある。今回はその紹介。

音楽の世界にインディーズとよばれる人たちがいる。テレビに出たり、大きなホールでコンサートをやったりということはないけれど、小さいライブハウスはいつも超満員になるような、小さいけれどものすごくパワーのある人、あるいはバンドのことだ。ヘンに組織とか路線とかがなくて、自由であることがそういう人たちの最大の魅力。スタートは身近な仲間がより集まって、ということが多い。そんな人知れず生まれて、自由であるからパワーもすごい、というインディーズがこのリンクスにも登場し始めている。

今回ここで紹介するのは、そ

ゲームを作るぞ! みんな集まれ!

んななかで、ネットでゲームを作ってしまおうという人たちのコーナー。のぞきにいくには、SPAAAという面のコードをメニュー画面で入力すればいい。感じとしてはリンクスという組織のはずれの星、といったふう。メインを経由していないところがいいね。

さて、そのゲームのタイトルはというと、「Starlight・LinkCity・2091」というもの。のぞいてみると最初に40画面以上(400字づめ原稿用紙で30枚以上もある)にもおよぶシナリオが書かれている。時は2091年。主人公のマークは探偵をやっている。今回の仕事は誘拐されたジギーという16歳の女の子を救出するというもの。とりっきぃくんやすーちゃん、べいくんやよにっくくんや何人かの仲間が集まって精力的だ。はてさて、いつ完成するのか楽しみに応援していきたい。

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

日程	イベント
9/8、9 15、16 22、23 29、30	●「ヴィジュアルクイズ」 デジタイズした映像を見て、それがいったい何なのかをあててほしい。意外に身近なものかもしれないぞ。リンクスでもそのへんのおもしろさをこころえているから、みんなをひっかけてくる可能性大だ!
9/10、17 24	●チャットイベント「おーい、バブルスくん!」 Bam! ネットのコーナーで楽しいおしゃべり。毎回テーマを決めて行う。10日「2時間耐久早押しなぞなぞ大会」、17日「社会問題チャット」、24日「動物が好き! チャット」
9/11、18 25	●「ミッドナイトラリー」チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルのフォーマット(自分専用のオリジナル便せん)をプレゼント。
9/13、20 27	●チャット連想ゲーム「ズバリ! そうでしょう」 クイズマスターの出すヒントを頼りに、正解をズバリ答えてしまおう。優勝者にはザ・リンクスのステッカーがプレゼントされる。 ※チャットイベントは、すべて夜9時スタートです。

MSX・FAN-NET
●めいおう星通信●

最近のリンクスの精力的な宣伝のせいで、新人が増えている。新しいMSXが増えたら、リンクスも対応してくれることをのぞむ。

遊び方は本がないと

ジッパーにファスナー

もう、なれたかな?

全国とはしぶい!

ゲーム制作講座にもね

ファンダムの何が好き

キミも熊本県出身?

大阪って都会で大変?

あるいは、おはよう!

ようこそなのでした

いまごろまっ黒かな?

MSX2+に一部対応になったことだし、この年末あたりにturbo R対応になってPCMの声のメッセージが届いたら、そりゃあすごいぞ。自然画もつけば、テレビ電話になってしまうかも。そんなバカな!

THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

ファンストラテジー

光栄歴史シミュレーションゲームのおいしい技特集だ。なかでもジンギスカンの技は情報が少ないなかでひさびさのピカイチ。

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム１本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか１つをさしあげています。

三国志Ⅱ 火計＋おとり作戦

兵力を攻めこむ武将に均等に割り振ります。武将５人が望ましいので、例えば兵力100なら20ずつにします。

攻めこんだら、まず武力の高い武将で君主・太守以外を蹴散らします。その後、自軍の総大将以外はひたすら城に火計をかけます。火計がうまくいくと敵君主・太守は城を出ますが、このとき自軍の総大将は敵君主・太守に隣接し、城には隣接しないようにすることが必要です。

すると、敵君主・太守は城の火が消えても城に戻らず、総大将を攻撃するので城を取ることができます。

なお、初級でプレイしました。

(by清水篤史・神奈川県)

知力の高い武将でもなかなか火計は成功しないので、担当者は火計が嫌いである。いったん成功してもすぐに火が消えてしまうことも多いし、このネタを実験しているとき、10日以上も雨が降り続いたことがあったので、ますます嫌いになった。

したがって、投稿には「知力の高い武将で」とはひとことも書いてないのだが、知力の高い武将をできるだけ多く連れていくことにした。

シナリオ１、初級、劉備、史実モードで公孫瓚をターゲットとして兵力20×５で試したら成功したので、つぎに兵力100×５で試したらやはり成功した。そこで、上級モードで兵力20×５で試したらこれも成功したので、兵力100×５で試したら、さすがに公孫瓚は火が消えたら城へ戻ってしまった。

上級で兵力20×５の場合については撮影のときにも試しているから、総大将の兵力が敵君主・太守に比べて極端に少ないときはレベルに関係なく成功すると考えていいだろう(もちろん火計がうまくいくとしての話だ。公孫瓚を城から追い出すこ

賈詡(かく)、関羽(かんう)、韓嵩(かんすう)、華歆(かきん)、張飛で４国から３国へ攻める

これが初期配置(一騎討ちをいどんだのち)。公孫瓚の部下は兵力18の公孫越(こうそんえつ)のみだ

12月17日にようやく火計が成功して公孫瓚は城を出たが、総大将がこれに隣接している点がポイント

城の火が消えても公孫瓚は城に戻らず総大将を攻撃する

そこで、城を取ってめでたし、めでたしというわけ

今月のプレゼント 今月はひさびさにゲームのプレゼントがある。ジンギスカンのＹＡＫＵＳＹＯクンにさしあげよう。そのほかの人はテレカね。もっとも、ちょいネタの人には掲載された栄誉しかあげられないけど……。

とに成功し、なおかつ味方総大将をこれに隣接させられれば必ず成功したが、運悪くひと月の間にこの状況にもっていくことができなかったこともあった。だから火計は嫌いなんだ。ブツブツブツ……)。一度、成り行きで張飛(味方総大将——張飛なんかを総大将にしたのも火計を嫌っていることのあらわれである。ふつうはもっとも魅力の高い関羽を総大将にする)が城に隣接してしまったことがあったが、そのときも公孫瓚は城に戻らなかったので、総大将が城に隣接してはいけないという条件ははずしていいのかもしれないので、各自試してみてほしい。

初級で兵力100×5の場合については1回しか試していないので何ともいえない。逆に上級で兵力100×5の場合も必ず失敗するとは限らないかもしれない。

それでは、どの程度応用がきくかだが、中盤以降では、2か国以上持つ国については君主・太守以外を全滅させればこの技を使うまでもなく退却してくれるだろうし、1か国しか持たない国に対しては欠囲戦法などを使うほうが確実性が高いだろうと思われる。

しかも、敵君主・太守以外の兵力が大きい場合、むしろある程度君主・太守以外を残したまま君主・太守の攻略にかかるべきだから、君主・太守以外の兵力が大きい国に対しては、まずこの技を使うメリットはないといっていい。この技では君主・太守の攻略において兵力の損害を抑えられる点に意味があるのだから、そのかわりに君主・太守攻略までの被害が大きくなるとすると、効果が相殺されてしまうからだ。

したがって、序盤で味方兵力が小さいときに、君主・太守以外がほとんど兵を持たない国に対して使う場合に限って、とてもおいしい技といえることになる。もちろん、攻めこんだ後、何らかの理由でたまたまこの技が有効になるということもあると思うが……。

ジンギスカン(MSX2 2+版) 兵糧攻め

①敵の3分の1以上の兵で攻めこみ、ひたすら待機する
②食糧が切れる寸前に退却する(本隊は最後に)
③これを繰り返し敵の食糧を1日分ぐらいにする
④30日以上の食糧を持ち、あらためて攻めこむ
⑤すぐに敵の食糧がなくなる

③までは食糧が敵よりも長持ちしないように注意する。食糧が持つ日数=食糧×30÷兵士数。

また、秋に食糧が増え、春に食糧が減ることを忘れないように。

(by YAKUSYO・宮崎県)

ジンギスカン、レベル5で試してみた。

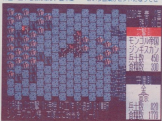
YAKUSYOクンは夏までに金・日本を攻め取り、翌年夏に南宋をも攻め取った例を書いてくれたが、災害にでもあったのか、金の食糧は30日強、日本の食糧は60日弱しかなかった。

ふつう、金の食糧は60日分と90日分の間くらいあるので、この戦法ではどうしても2季節かけなければならない。また、多量の食糧が必要なことは明らかだが、統率力が1回の戦闘で40、武力が1回の退却につき20減る。最後に攻めこもうと思ったら統率力や武力が足りなかったなどということのないよう注意する必要がある。

例では兵士配分を本隊100%騎馬にしていたので同じようにして試していたら「狩猟をして」という言葉がヒントになってさ

●統率力を200、武力をできるだけ高くして、まず兵士配分を本隊100%弓矢にする

らにうまい手を思いついた。

攻めこむときの食糧は常に20日分でいいのだ(10日分でもいいかもしれない)。たりない分は狩猟で補おうってわけ。狩猟で獲られる食糧は乱数で決まるため、あまりこまかい調整ができないのが欠点だが、敵の食糧を1日分残して退却ということをしなくてもいい。あと40で食糧が敵より長持ちしてしまうというところで狩猟をやめ、あと4日で食糧がなくなるというところで狩猟を再開すればいい。そうすると、食糧がほとんど残らずに終わってしまうが、1コマンド残して終わるように計画を立てればいい。つまり、敵の食糧を兵の1.9倍以下にしておいて、季節の最初のコマンドで攻めこみ、取った国を直轄地にして最後のコマンドで食糧を輸送するのだ。なお、1回の狩猟に2日かかるので注意すること。

金(2国)を攻める場合、間諜を派遣していると秋までに攻め取れなくなるし、春に攻めこまないと住民配分で兵を増やしていることがあるから、春に兵40

●兵45、食糧30で2国に攻めこみ森に配置する(できないときは後で移動)。2国の兵力は80強のときと120弱のときがある。もし、敵の食糧が兵の2倍未満だったらすぐに退却する

●食糧が残り31日までもつように狩猟を行う(初めに敵側の食糧が兵の3倍以上だったら60日間ねばる)

●残り31日になったら退却。あと1日でもねばると1コマンドよけいに消費してしまうので、注意しよう

で食糧を30日分弱ほど減らしておくといい。それから、後で攻めこまれたときのことを考えて、兵士配分は本隊100%弓矢がいい。ジンギスカンが移動したら、できるだけ早く住民配分で城造りを増やしておく。

2年近くまえ、このページでジンギスカンにおける兵糧(ひょうろう)攻めについて考察したことがあったが、「どうもうまくいかないようだ」というのが結論だった。こんなにかんたんだったとは……。

このゲームはプレイヤーが少ないのか最近になっておいしい技がちょくちょく発見されている。もしかしたらまだまだ眠っているのかもしれない(実はこれで打ち止めだったりして)。

⊕夏になったら兵30、食糧20で攻めこむ。敵兵はせいぜい2～4くらいしか増えない

⊕1国の食糧が72しかなかったので36を2国に移動

⊕秋になって食糧が209に増えた。1国の食糧は179だ

⊕あと40食糧が増えると敵より長持ちしてしまうというところで抄掠をやめる(これが難しい)

⊕食糧が4日分を切ったら抄掠を再開すると敵がよほど近くにいない限り勝てる

戦国群雄伝 武装度・訓練度と再編成

武装度・訓練度が低い武将(武将Aとする)のそれをアップさせる方法。

①大名(武装度・訓練度が高いものとする)の兵を訓練度100の役に立たない武将(武将Bとする)に移動させる(いくらでもいい)。すると、大名と武将Bの武装度・訓練度が平均化される

②再び再編成で武将Bの兵を武将Aに移動させる。それによってAとBの武装度・訓練度が平均化される

これをやれば効率的に武装度・訓練度アップができる。

(by実は高校三年生・山口県)

実は、この投稿はかなり以前に届いていたものだが、例の「三国志II」の特集などの関係で採用がのびのびになってしまった。採用されるまでには長い道のりがあるのだ。

「実は高校三年生」クンは、具体的な訓練度・武装度変化の例を書いてくれたのだが、それを見ても武装度・訓練度と再編成の関係を類推(るいすい)することができなかった。そこで、自分で調べてみると、つぎのようなことがわかった。

①基本的には武装度・訓練度は三国志IIの訓練度と同じく兵に対する属性である

②兵が減っただけの武将の兵の武装度・訓練度も変化する

③再編成中の手順は無視され、再編成の前後で兵力が変化した武将についてのみ平均化される

④兵0の武将の武装度・訓練度は、武装度・訓練度の平均化に関する限り何の意味も持たない

さらに三国志IIの場合は誰が訓練しようとすべての兵の訓練度が上がるので、訓練度平均化が効率的な訓練をもたらすといえたが、このゲームでは訓練も武器購入も実行武将にしか効果がないので、武装度・訓練度に関する限り、再編成はあまり利用価値がない。訓練度・武装度が下がってもいい武将を利用して他の武将の訓練度・武装度を上げることができるだけだ。

具体的にいうと、戦争に使う予定の武将の武装度・訓練度が低く、戦争には使わない予定の武将の訓練度・武装度が高い場合、つぎの手順によって平均化させるといい(関連する武将の兵力がすべて100の場合)。

①訓練度・武装度が低くてもいい武将(何人でも可)と、上げたい武将(これも何人でもいいが、当然少ないほうがより大きく上がる)それぞれの兵1を、兵0の武将または兵が少なく武装度・訓練度の高い武将に移動させ、いったん再編成を終了する

②再編成で元に戻す

なお、兵0の武将を利用して計3回の再編成を行えば、2人の武将の訓練度・武装度を入れ替えることもできる。大名・城主の行動力に余裕があればこちらのほうがいいだろう。

ところで、武装度・訓練度はどの程度戦闘に影響するのだろうか? 担当者は訓練も武器購入もほとんどやったことがないので、効果を知っている人がいたら投稿のついででいいから教えてほしい。

⊕木原兼弘(きはらかねひろ)、榊原康政(さかきばらやすまさ)の高い訓練度で本多忠勝(ほんだただかつ)の訓練度を上げる

⊕3人の兵各1を兵0の武将に移動させると、関連する全員の訓練度が83になる

⊕再び再編成で元に戻しても訓練度・武装度は変わらないというおいしさ!

信長の野望〈全国版〉(MSX2/2+版) 代理戦争

レベル5で敵が強すぎて困っている人におすすめの戦法です。攻めたい国の兵力の2倍程度の自国を軍事国にしておくと、敵国に攻めこみ勝ってくれるでしょう(ただしHEXを見ないこと)。自軍の損害はほとんどありません。

(by中野拓郎・茨城県)

実は、これもかなり以前に届いていたネタだ。種々の事情で掲載が遅れた(というより三国志IIで採用したので採用せざるを得なくなったというほうがあたっている)。

50か国モード、レベル5で試してみるとその通りだった。

いつだったか「葦名盛氏は最初の戦闘でどうやって勝ったのだろう?」というお便りがあったが、はじめてレベル5でプレイしてみて同じ疑問を持ってしまった。

そこで、バックナンバーを読み返してみると、非常に綿密な調査と分析を行い、あらゆる手段を講じて攻め取っていることがわかる。実際、何の準備もしていないうちに一度攻めこまれているのだが、逆にそれを利用してわずかながら兵を増やしてしまっている。

しかし、レベル5で最初の戦争に勝つ秘訣は「葦名盛氏奮戦記」にも書かれていなかった点にある。それはコンピュータどうしの戦いを見ることだ。これを見ると見ないとでは戦闘結果に大きな違いが出てしまうのだ。そして、戦争により周辺国が疲弊するのを待って攻め取るのがポイントといえるだろう。

もっとも、今回のプレイで最初の1国に勝ったのはケガの巧妙だった。朝倉が飛騨に攻めこんだのだが、美濃からだとばかり思って美濃に攻めこんだら兵力は140あり、リセットを覚悟して続けていたら思いもよらず威嚇戦法(大名に2倍以上の兵を隣接させる)になっていて、すぐに退却してくれたので、一気に十分すぎる兵を持った国を持ってしまった。尾張ははじめから裸攻め(本隊1%にして敵に攻めこませ、少ない兵で取り返して兵・金・米を増やす)のつもりだったが、予定通りに運んだ。

HEXを見ないとコンピュータどうしの戦いで勝者はほとんど兵が減らないことを逆手に取ったのが本戦法というわけだ。フ、フ、フ……。

●美濃の周辺は兵力100未満の国が多かったので、兵力215で軍事国にした

●こちらはコンピュータが攻めこんだ三河の戦前の様子。家康(いえやす)の本国だったのがついていた

●家康を捕らえて首を斬ったため、2か国もオマケがついてしまった。また、コンピュータは120の兵で攻めこんだことがわかる

●戦後の三河。金・米は両軍ともまったく消費せず、兵は損害どころか36も増えてしまった

ちょいネタ伝言板

■戦国群雄伝

★文化度と教育効果の関係：教育効果＝文化度÷120(小数点以下切り捨て)。

(by森本孝雄・神奈川県)

※ほしくはないといったのに……。119〜999まで確認できたのは、(前川大輔・北海道)がセーブデータの文化度を書きかえるプログラムを送ってくれたおかげだ。

★伏兵対策として、夜に兵1のザコ武将を伏兵の位置に移動させ、他の武将で夜襲をかける。

(by MOROCHI・埼玉県)

※以前、「伏兵に夜襲をかける」というネタを載せたが、これは実は奇襲を受けているだけということがわかった。その証拠に、移動するには機動力が足りないときは夜襲しようとしても何も起きない。

第18回 ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス

ドラスレ6年の歩みを振り返る！

魔法の玉手箱『ドラスレ』!!

今月のお題は「ドラゴンスレイヤー」シリーズの系譜学である。最新作「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」が売れているのでそれにあやかったわけである。みんな知ってるよね、日本ファルコムの木屋さんが作ったゲームはすべて「ドラゴンスレイヤー」シリーズになるってはなし。要するにこれは会社の方針というやつで、もしまかり間違って木屋さんがビジネスソフトとか作っても同じで「表計算ソフトの金字塔!!　「ドラゴンスレイヤーマルチプラン伝説」」などということにもなってしまうわけだ。これは昔日本ファルコムに遊びに行ったときに出た冗談。日本ファルコムの社長である加藤氏はもともとシステム系のソフト専門家なのだ。だから、ゲーム作りのノウハウを生かしたビジネスソフトなんかもやればできるのである。今回取り上げる「ドラゴンスレイヤー」シリーズ、特に「ザナドゥ」なんかをプレイしていた高校生もいまはりっぱな社会人になっている年ごろ。ドラスレシリーズのデータベースソフトや表計算ソフトがでたらすぐにでも飛びつくのではなかろうか、と考える次第である。カーソルがドラスレ型の剣だったり、アイコンがモンスターでカーソルで指示するとぐしゃって血が出たりね。いいと思わない？

閑話休題。

木屋さんの本当のデビュー作は実は「ドラゴンスレイヤー」ではない。その前にシミュレーションソフトとか作っていたのだ。カタログにはとっくのとうに消えてしまっているから、もし持っている人がいたら、すっごい貴重品だと思う。ま、とにかく売れたソフトはこの「ドラゴンスレイヤー」が最初。これは売れた。もちろん、その後に出たソフトほどではないが。

このころRPGというのが売れ始めていてBPSの「ブラック・オニキス」がこの前年、1983年の12月に出ていて、これが鬼のように売れていた。あっという間にRPGブームになって、ウィザードリィ型のRPGが大流行。その流れに逆らって、もっとイージーなRPGを、というコンセプトで開発されたのが「ドラゴンスレイヤー」だった。とにかくなんでもありで、コースが決まっていない。やることだけやればそれでいい。やることといっても集めるとかそんなことでイベントとかそういうのではない。でも、何が出てくるかかいもく見当がつかない意外性というのがあった。あるいはプレイヤーのやりたいようにできたというか。道筋が決まっていなくて、なおかつ楽しみたいだけ楽しめたという意味で空前絶後のゲームだった、という評があるくらい。この後に出た空前のベストセラーソフトよりも、その点でこっちのほうが上という声もあるくらいだ。そうして伝説の超ベストセラーソフトが生まれる。

『ザナドゥ』に恋して!!

「ザナドゥ」である。なんというゲームだったのだろう。1985年の10月に発売ということになっているが、これをプレイしたのは暮れも押し迫ったころという記憶がある。もちろんそんなことはないはずだが。

当初、このゲームは「ドラゴンスレイヤー2」というネーミングだった。確かに、それには違いないのだが、もうそれは画期的に前作とはかけ離れた心踊るソフトとして目の前に現れたのだ。今考えると単調なBGMなのだが、あの当時は新鮮きわまりなくて、プレイヤーをあの独特な世界に引きずり込むのに十分だった。王様にあって、各道場でパラメータを決めて、いよいよダンジョンへ。あのときの

「ドラゴンスレイヤー」★1984

タモリが出てきたり、超不思議なキャラがふんだんに出てきた。ある著者は空前絶後のカオスゲームと評しているが、まさにそれ。いまだにファンは多いのである。

「ザナドゥ」★1985

もうこれしかないというくらいの超ベストセラーゲーム。とにかくシナリオ2とあわせて30万本も売ってしまったお化けソフト。アメリカでも売れれば良かったんだけど……。

「ロマンシア」★1986

これもこれ以上ない、という点では他に引けはとらない。そう、これ以上ないくらい極悪なのである。タイムでトラップにひっかかるというのはいまだに許せない！！！

「ドラスレファミリー」★1986

そうそう、こんなのがあったんだよね。超でかいマップに繰り広げられる超絶パズルの数々。井上さんが得意げにプレイしていたのを思い出す。「こんなのできないのは人間じゃない」ってね。

「ソーサリアン」★1987

拡張シナリオが泉のごとく出た。MSXでプレイできないのはこれだけ。うーん、やっぱり「いーしょーくーはまだかいな!?」の力でMSX版を出さないとね。

「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」★1990

超シンプルによみがえった「ドラゴンスレイヤー」。ちょっと「ドラクエ」に似すぎてるんじゃないの？　っていう気もしないではないが……。

胸の高鳴り、今でも忘れない。

当時いた雑誌でこのソフトを紹介したとき確か「両手を広げて一歩前に踏み出して『ズンッ』といいたくなるソフト」などというわけのわからない言い回しをしたのを思い出す。とにかくとてもうれしくなったというのを表現するつもりだったのだ。

時間のかかるゲームで、なおかつどんどん売れていくものだから、何回このゲームの記事を書いても人気が衰えない。それまで一度特集をしてしまえば、それで終わりみたいな状況だったから、これは異常だった。同時進行レポートなる言葉がうまれたのもこのゲームからだ。このゲーム以来日本ファルコムのゲームは自動的に担当することになって、この後『ザナドゥ・シナリオ2』、『ロマンシア』『ドラスレファミリー』『ソーサリアン』と続くのだが、この辺になると楽しむというより、苦しさの方が先にたっていった。とにかく『ロマンシア』の極悪なひっかけ、『ドラスレファミリー』の超絶技巧は苦しいを通り越して怒りすら覚えていた。はっきりいって泣きながらやっていたといってもいい。どうしてこんなゲームばかり作るの、木屋さん!? てなもんである。

木屋さんも反省したはずである。そこでできたのが『ソーサリアン』だ。これは前2作と比べると比較的くみしやすかった。何よりシステムがおもしろかった。凝りまくったキャラクタメイキングやレベルアップ、魔法などの仕掛けがとてもおもしろかったのだ。

ただこれも、拡張シナリオになるとレベル最高、魔法、装備最高が当たり前になって、アクションゲーム的なノリが強くなっていった。

そして『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』である。常に何か革新性がないと満足しない木屋さんが超シンプルなゲーム作りに走ったのである。意外ではあるが何を考えているのかかえって不気味だったりする。もちろんゲームを楽しく進められるという点、不満があろうはずもない。このプレイしやすさと彼特有の革新性が合体した次を期待してしまうのは罪なのであろうか。

ゲーム
制作講座

講師／飯島健男
第6回

さあ、ゲーム制作講座もいよいよ本番。そろそろストーリー部分を書き始めてみようか。といっても、これからが大変なのだ。けっして、一筋縄ではいかないぞ。でも、そのぶんやりがいはあるもの。へこたれずにしっかりついてきてくれ!!

ストーリーの舞台になる世界をまず構築する

一般的にいうシナリオと、ゲームのシナリオとはちょっと違う。よくゲーム・シナリオをふつうのシナリオと勘違いする人がいるが、見た目は同じふうでもシステムなどは独特のものがあるのだ。

確かに、映画や演劇などはシナリオというとストーリーに演出効果を書き記したものを指す。だが、ゲームの場合はストーリーがすべてではない。システムがあってこそ、ストーリーやグラフィックや音楽が成りたつのだ。ゲーム・デザイナーを目指す人たちの多くは、そこらへんを勘違いしているケースが多い。彼らの話を聞いてみると、どうもストーリーを作りたがっているのが大半のようだ。それだったら、べつにゲーム・デザイナーを目指す必要はない。ゲーム・デザイナーは、たんなるストーリー・テラーではないのだからね。

だが、ゲーム・デザイナーにとってストーリーを作る作業は、いちばん楽しいものであるし、いちばん作りやすい作業である。やっぱり目指しているからには、ストーリーを作るのが得意だし、好きだからだ。でも、うっかりするとゲーム・デザイナーを目指す人たちのなかには、ストーリー部分のみに走ってしまうことがある。なぜなら、コンピュータの知識がまったくなくても、ストーリーだけはできるからだ。極端にいってしまえば、ごくふつうの人でもストーリーぐらいは作れてしまう。そのため、ソフトハウスによっては、ストーリー部分とシステム部分を作る人をわけているくらいだ。このあたりは、この講座の第1回目でもふれたと思う。気になる人を読み返してほしい。

しかし、ストーリーは誰もが、作れるといったってそのどれもがおもしろいというわけではない。ここらへんが、現実のきびしいところであるな。

ストーリーには、世界(ここでいう世界とは物語のすべてが存在する時と場所の意味)があるのだ。たとえ、1行しかないものでも、そこには1つの世界がある。この世界をどこまで構築できるかというのが、おもしろいストーリーを作るうえでの最初の難関となる。たとえば、現実とは違った幻想の世界や未来世界などの想像上の世界はもちろんのこと、いまキミたちが過ごしている日常の世界も、ストーリーを作るにあたっての世界となりうる。ただし、大事なのはそのすべてを自分で作らなくてはならないことだ。なぜなら、自分が生きているこの世界だって、キミの見えないところでも動いていることがいっぱいあるからだ。世界を作るということは、そこまで作るということだ。わかりにくいかな?

たとえば、仲のよい友だちがいたとする。その友だちとの交流を描いたストーリーを作ろうとした場合、どうしてもその友だちの日常生活のようすがからんでくるだろう。でも、キミはいつもいつもその友だちといっしょにいるわけではない。となると、そこは作る必要が出てくるわけ。たとえその友だちから、くわしく話を聞いたとしても、自分では体験したことのない空想の世界がどうしても生まれてくる。だから、日常生活を描こうが、3000年後の未来世界を描こうが、そこには新たな1つの世界が生まれることになる、というわけだ。わかってもらえただろうか。

私が以前『ラスト・ハルマゲドン』のストーリーを考えたとき、世界を作るのがめんどうくさくて、すべてが破滅した未来世界というのを設定した。これなら、かんたんでいいやと思ってたわけだ。ところがどっこい、これが全然ラクではなかったのだ。確かに、その世界は、ストーリー上では破滅している。しかし、破滅にいたった過程を考えなければならなかったのだ。しかも、ストーリー展開に矛盾しないようにね。

これが、けっこうつらかった。おおまかなストーリーを考えているうちは、何とかなるや、と思っていたのだが、1つずつ話をつめていくうちに、どうにもこんがらがってしまって八方ふさがりになったのである。しかたなく、人類の滅んだ歴史、魔族の生まれる過程を考えた。もちろん、そこらへんはゲームに登場していない。ようするに、空想のみでおぎなった世界というのは、好き勝手やれる代わりに、それに見合うだけの手当ても必要だということ。この『ラスト・ハルマゲドン』がいい例だろう。

完璧な世界を作ったからといって、おもしろいストーリーができたというわけではない。まだまだである。次の関門は、その世界に登場する者たちなのだ。彼らすべてが、どう動いてくれるかが問題となる。

よくゲームにする場合、自分がどれだけ主人公に感情移入できるかというのが、おもしろさのバロメータとしてあげられる。それと同じだ。作者は登場人物のすべてに感情移入すればよいのである。言葉でいうとかんたんだが、経験した人ならどれだけ苦しいものかわかるはず。なみたいていの苦労ではないのだ。ストーリー中心のゲームで、サブキャラがたんなるアイテムや人数合わせにしかなっていないものの多くは、これがあまいからである。作者が登場人物たちに対する感情移入をしきれてないからせっかく世界を作ってもキャラクタが思ったように動いてくれないのだ。

このへんは、とにかくやってみるしかないな。もうしわけないが、なれてくれとしかいいようがない。ただ、1つ気をつけるとすれば、ト書(シナリオで登場人物などのしぐさやようすを指示する部分)以外に自分の主観を入れないこと。そのために

ちょっと考えただけで、ストーリーの舞台になる世界は、こんなにあるのだ!!

日常	ふだん、自分たちが生活しているこの世界。政治のからんだスパイ合戦や、突拍子もない設定を考えないかぎり、世界作りはいちばんラクなほうかもしれない。ただ、パラレル・ワールドみたいな、現実に似ているけどどこか違った世界を描くとなると、かなり大変。矛盾が矛盾を呼び、それが矛盾でなくなる世界!? もう、ごちゃごちゃ。でも、基本は現実世界なわけだから、具体的な後の部分はキミの日頃の経験と腕しだいってところだね。	ファンタジー	いまのRPGのゲームで主流をしめているのがこれだ。すべてが、ある日あるところの、想像上の世界。いわゆる何でもありの世界だ。だが、何でもありっていうことは、その裏を返せば何から何まで作らなければならないということ。だから、じつはとってもつらい面をもっているのだ。オリジナリティをもたせようとか、ほかとはひと味違った感じにしたいとか思っているうちに地獄の苦しみを味わうことになるだろう。だが、どうせやるんだったら、徹底してやってもらいたいものだ。
戦国	データ勝負につきるといっても過言ではない。どれだけ過去のデータを厚められるかが、大きく左右する。武将が好き、陣取り合戦が好き、いにしえの時代にロマンを感じるというキミなら、さほど苦しくないはずだ。キミ自身のイフの世界を作る上げるもよし、徹底的に時代考証に忠実になるもよし、膨大な資料と壮大な空想によって構築された世界は、きっとすばらしいものになるはずだ。	未来	夢がある。ただし、現実から引き継がれた世界なので、ファンタジーほど何でもありというわけにはいかない。そこには、明らかに現代を引き継いだ色があるからだ。でも、ものによっては壊滅した世界や、時代を繰り返してふたたび中世風の世界になるというファンタジーを引きずった世界なんてものもある。だが、ここではあえてそういったものは未来世界と呼ばないということにする。
中世	現存するゲームのなかで、ファンタジーとこれを勘違いする人もいるが、これは別もの。実際の中世の時代には魔法やモンスターは存在しない。ただ、神話が多いので、このあたりをごっちゃにしてしまっているようだ。正統派の騎士道物語を描くとしたら、この時代を正しく勉強しておこう。	宇宙	ファンタジーに近く、何でもありの部分が多い。モンスターが宇宙人になっただけの感があるが、科学という学問がからむぶんリアル感がある。さらに、宇宙を舞台にした場合、広げようと思ったらその世界はいくらでも広がっていくので、注意が必要となる。だが、ファンタジー世界よりも大きなとらえ方ができるため、いろんな星や時空を越える宇宙をひっぱり出してきて、めちゃくちゃにスケールをでかくすることも可能だ。

は、キャラクタの性格ははっきりともたせ、あいまいな部分は作らないようにしよう。

さらに、キャラクタのセリフは、そのキャラクタならどうしゃべるか、また相手や状況に対してどんな対応をとるかなどを考えてほしい。最初、なれないうちは、キャラクタのセリフにくせをもたせてみるのもよい。これも1つの方法だ。

たとえば、『ブライ』でマイマイには「でちゅまちゅ」言葉を使わせ、ゴンザには接続詞をはぶいたしゃべり方をさせた。これらは、彼らの性格をより明確に表現するために用いた方法である。さらに、ロマールにはキザったらしいセリフをはかせ、ハヤテにはべらんめえ口調、左京にはあくまでも冷めた感じ、といった具合。こういう決まりをあらかじめ自分のなかに決めておけば、初めての人でもかなりやりやすくなるはずだ。ただし、これにとらわれすぎたり、表面的なセリフにこだわり過ぎて、本来重要である内的感情がおろそかにならないように気をつけてほしい。

世界が完成し、登場人物の性格づけや、役づけができれば、今度は彼らに事件(イベント)を与えてやればよい。基本設定さえしっかりやっておけば、キャラクタたちは、自分たちがおかれた状況下で勝手に動いてくれるものだ。

そこで問題になってくるのは、いったいどういう事件をおいてやるか、という問題。そしてその伏線をどう張っていく必要があるか。さらにストーリーの本筋とどこまでかかわったものにするか、などなど。

さて、これからその説明をしようと思ったのだが、残念ながらページがたりない、というわけで、このあたりの説明は次号にまわしたいと思う。なんか前振りだけで終わってしまったようでひじょうにもうしわけない。でも、ストーリーに関して話をしていくと、そうかんたんには終わらないのだよ。

最後に、今月もシナリオを1つ紹介しよう。送ってくれたのは、神奈川県横浜市の本多ゆみ子さん(?歳)。いきなり、タイトルがすごい「女だってハーレム!!」。すごすぎるな。女の子がゲーム・デザインして、このタイトルっていうのは、なんか怖いものがある。内容は、悪い魔女にすべての男を連れさられてしまった世界で、1人の女の子が恋人を捜して旅をするという正統派(実際のところ不安もあるが)のRPGだ。このゲームのおもしろいところは、プレイ開始時に、プレイヤー(キャラではなくて)が男か女か聞いてくるところ。それによってプレイヤーの味わう刺激(?)が変化するというもの。この案はたいへんおもしろい。どんなイベントが登場するのか、詳しく知りたくなってしまった。この調子でバンバンがんばって書いてほしい。

それでは、また来月!

次回は、今回のつづき。ほんとうは今回で伏線の張り方や基本的なストーリーのまとめ方などを話そうと思ったのだが、そこまでいかないうちにページがいっぱいになってしまった。ごめん! というわけで、次回はそのあたりをじーっくりと説明したい。べつにゲーム・デザイナーだけではなく、小説家を目指している人にも参考になると思うから、楽しみにしていてくれ!

このコーナーでは、励ましのお便りやゲームの制作に関する質問などを待っている。それに、未発表のシナリオで自信のあるものはどんどん送ってくれ。このコーナーでも紹介していきたいし、優れたものは実際にゲーム化だって考えている。キミもスターを目指せ! あて先は<〒105 東京都港区新橋4−10−7 徳間書店インターメディア「MSX・FAN編集部」ゲーム制作講座係>。

いーしょーくーはまだかいな!?

★人気ゲームの移植の事情を紹介!――第3回

今月のお題

新しいMSXってこーなんだってさー

移植希望ゲーム 20 BEST

順位	※	ゲーム名	メーカー名
1	P	ソーサリアン	日本ファルコム
2	F	ドラゴンクエストIII	エニックス
3	P	ポピュラス	イマジニア
4	P	提督の決断	光栄
5	F	ドラゴンクエストIV	エニックス
6	F	ファイナルファンタジーIII	スクウェア
7	F	ファイナルファンタジーII	スクウェア
8	A	グラディウスIII	コナミ
9	A	アフターバーナー	セガ
10	P	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業
11	P	天と地と	コナミ
12	P	46億年物語	エニックス
13	A	パロディウスだ!!	コナミ
14	P	斬(ざん)	ウルフチーム
15	P	野球道II	日本クリエイト
16	P	サイレントメビウス	ゼネラルプロダクツ
17	A	天地を喰らう	カプコン
18	P	天下統一	システムソフト
19	F	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス
20	P	大戦略II	システムソフト

■8月号アンケートハガキより
※Pは他機種のパソコン、Fはファミコン、Aはアーケードです。

好評のうちに第3回目の連載を続けられてまことにハッピーである。というのは今月はお盆進行でこの原稿を書いているのはなんと8月6日。いつもより2週間近く早い。と、いうことは、まだMファン9月号が出ていないのだ。だから、9月号の記事がどんなにひどくても、それのおしかりや罵声を聞かずに書いているということなのである。つまり9月号の記事のフィードバックなしで書いている。これは異常事態であって、ということはつまり普通ではないのである。ま、いいか。

今月の順位は表のとおり。相変わらず「ソーサリアン」は強い。今月の「記憶のラビリンス」でもとりあげているように、ドラゴンスレイヤーシリーズのうちMSXで走らないのはこの「ソーサリアン」しかないという事実がこうさせているのだろうか。とにかく、読者の意見などをみていても、このページはこのままいくと「ソーサリアン」をMSX化するためのページになりかねない(それはそれでいいことだけど)。以前「ソーサリアン」をやらないからって死ぬことはない、みたいなことを書いてひんしゅくをかってしまったが、ここはひとつMSX移植の手段を個人的に考えてみたいと思っている。日本ファルコムがやらないとしたら、ほかに作ってもらうための働きかけをするとかね。ジャーナリズムは傍観者ではないのだから。

ソフトハウスの考えはこうだ

さて、ニュースである。待望のMSXの新規格が発表された。名前は「MSXturboR」。ちょっと、うさん臭いような気がしないでもない。どこが変わったかといえば、CPUが全然かわった。R800という一見8ビットなのだが、じつは16ビットという"羊の皮をかぶった狼"的なCPUになったのだ。メモリも標準で256KBと増えたし、MSX-DOS2が装備されて使いやすくなった。あとはPCMサウンドがつく。こんなもんだ。VDP※注は変わらない。ようするにグラフィックはMSX2+と同じ。ここがミソである。おそらく互換性を保つためにこうなったのであろうが、ちょっと物足りない。

さて、この新しい規格でどんなことが可能になったのか? これまでのMSXにぶーぶーいってた(かどうかは知らないが)開発関係の人に聞いてみた。これはリバーヒルソフトとマイクロキャビンで、このMSXturboRの専用ソフトを開発していた人から聞いた話をまとめたものだ。リバーヒルからは「シード・オブ・ドラゴン」、マイクロキャビンからは「FRAY」というRPGがそれぞれ発売予定である。

まず、メモリが大きいのでディスクのソフトに有利。これは読みこみの回数が減るからで、オープニングなんかも1回のディスクリードで済まされそう、という声があった。PC-88なんかとくらべると、メモリの点ではすっごく楽になっている。それからスピードがアップしたのでたくさんのキャラが同時に出ても遅くならない、といったようなことが肯定的見解。

否定的見解としてはこんなものがあがった。PCMについては割りこみを占有してしまうのでBGMでドラムなんかに使う

※VDPとは画像処理チップのこと

これが turbo R 用ソフトだ

ゲームは横スクロール型（シード・オブ・ドラゴン）

こんなキャラが登場する（シード・オブ・ドラゴン）

サークとサークIIのあいだのお話だ（FRAY）

ビジュアルシーンもキレイだぞ（FRAY）

のはむずかしそう、とのこと。ゲームの演出効果の一部として使うなんてことを考えているようだ。

ハードはまだバグが残っている状態なのでなんともいえないが、これまでのソフトが100%動くかどうかには疑問がある。ようするに動かないソフトがあるというのだ。ただこれはハードが完全に完成してしまえば問題ないレベルになると思う。

最後は、MSX2+と見た目で差別化するのはむずかしそう、という意見もあった。VDPが変わらないんだから当然といえば当然のことだ。

これを『いーしょーくーはまだかいな!?』の観点で見ていくと、これまでメモリが少ないから、とか処理スピードがどうのと逃げをうっていたソフトハウスはいいわけできなくなる。ディスクアクセスの回数が減るのはなんにしてもいいことなわけである。もちろん、それにはこのMSXｔｕｒｂｏRが現在のMSX2なみに普及するというのが前提になる。製品を作っても売れなければ商売は成立しないからだ。

でも、グラフィックがどうのとかいってた人たちには相変わらずの状況である。これはいかんともしがたい。しかし、MSXにはもともと高精細で色数も多いモードがある。これを使うとメモリをいっぱいくったり遅くなったりという欠点があったわけだが、今度はそこが改善されたんだから、そのへんもなんとかなるかもしれない。これに関しても"普及"の2文字がキーワードになることは違いない。

海外のソフトを移植してくれー

さて、読者のお便りである。「ひとことでいいますと、MSX3に期待するのは無理だと思います。（中略）普及台数が少なければ売れません。MSX2+用のゲームがないに等しい現在はなおさらです」という人は移植専門のソフトハウスを作れとおっしゃる。たしかに現実的な考え方である。このわたしも何を隠そうあの『エメラルド・ドラゴン』の生みの親バショウ・ハウスの加藤久人である。それくらいのことは考えていた。実行に移そうと思っている。

「メーカーのMSXに対する無関心さを知り、悲しくなりました。ちょっと工夫してみればMSXだって移植は簡単になるだろうと思います。そんな努力もしないで『ダメダー』などというメーカーに対し怒りすらこみあげてきます。おっと、興奮しすぎたかな!?　ウヒョヒョ」という妙に味のある文章に出会った。まさにそのとおりである。

「集計をとっているくらいなら得点も載せてくれー。『いーしょーくーはまだかいな!?』ではなく『いーしょーくーしろ』とタイトルを変えろ。ページを2から得点も載せてくれー。『いーしソフトを移植してくれるところはないのですか？　国内のソフトばかりではなく、海外のソフトを移植してくれー」というお便り。この「くれ」の連続には結構うんざりさせられる。なのに載せたのは海外のソフトのこといってるから。では！

掲載ソフト27本のプレゼントつき! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で27名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは9月29日必着。当選(出)の発表は11月8日発売の本誌12月号の欄外でおこないます。

●8月号の当選者発表は42ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2
③MSX2+
④MSXturboR
⑤持っていない

2 今後、MSXturboRを買う予定はありますか([1]で④以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。[3]の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む) ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入) ⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMパック ⑤MIDIサウルス ⑥どれも持っていない

14 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	
1	大航海時代	6
2	クリムゾンIII	12
3	ランダーの冒険PART−III	118
4	電脳学園II	120
5	きゃんきゃんバニー・スペリオール	121
6	シード・オブ・ドラゴン	106
7	FRAY	107
8	ディスクステーション10月号	104
9	ピーチアップ6	105

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN SCCOP>大航海時代
3	<FAN ATTACK>クリムゾンIII
4	<ファンダム>ゲームプログラム
5	<ファンダム>ちえ熱あっちゃん
6	<ファンダム>ファンダムパーラー
7	<ファンダム>AVフォーラム
8	<ファンダム>ダンジョンRPGの過程
9	FM音楽館
10	LINKS INFORMATION PAGE
11	FAN STRATEGY
12	記憶のラビリンス
13	ゲーム制作講座
14	いーしょーくーはまだかいな!?
15	<緊急特集>ついに発表! MSXturboRの規格・ハード・ソフト
16	十字軍
17	FFB
18	<FAN NEWS>ランダーの冒険PART−III
19	<FAN NEWS>電脳学園II
20	<FAN NEWS>きゃんきゃんバニー・スペリオール
21	DMfan
22	ON SALE
23	COMING SOON
24	FAN CLIP
25	<特別付録>ドラゴンスレイヤー英雄伝説

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ファミコン必勝本
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊙ファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊙PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	あーくしゅ
2	R−TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アレスタ2
5	アンデッドライン
6	イース
7	イースII
8	イースIII
9	維新の嵐
10	ウィザードリィII
11	F−1スピリット
12	エメラルド・ドラゴン
13	SDスナッチャー
14	SDガンダム ガチャポン戦士2
15	王家の谷・エルギーザの封印
16	カオスエンジェルズ
17	ガリウスの迷宮
18	きゃんきゃんバニー・スペリオール
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説
21	クォース
22	グラディウス2
23	クリムゾン
24	クリムゾンII
25	クリムゾンIII
26	激突ペナントレース2
27	ゴーファーの野望〜エピソードII〜
28	サーク
29	サークII
30	ザナドゥ
31	沙羅曼蛇
32	三国志
33	三国志II
34	THEプロ野球激突ペナントレース
35	シード・オブ・ドラゴン
36	シャロム
37	ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ
38	シュヴァルツシルト
39	シュヴァルツシルトII
40	水滸伝
41	スナッチャー
42	スーパー大戦略
43	スペース・マンボウ
44	ソリッドスネーク
45	大航海時代
46	ダンジョンハンター
47	ディスクステーション各号
48	ティル・ナ・ノーグ
49	デ・ジャ
50	電脳学園II
51	ドラゴンクエストII
52	ドラゴンナイト
53	ドラゴンスピリット
54	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
55	ナビチューン
56	信長の野望<全国版>
57	信長の野望・戦国群雄伝
58	ハイドライド3
59	バルンバ
60	パロディウス
61	ピーチアップ各号
62	ピンクソックス各号
63	ファイナルファンタジー
64	ファミクルパロディック2
65	フォクシー
66	ブライ上巻
67	FRAY
68	プロ野球ファミリースタジアム
69	ポッキー
70	麻雀刺客
71	魔導物語1−2−3
72	魔導師ラルバ総集編
73	夢幻戦士ヴァリスII
74	ラスト・ハルマゲドン
75	ランダーの冒険PART−III
76	ルーンマスター
77	ルーンワース
78	ロードス島戦記
79	ロードス島戦記・福神漬
80	ロボクラッシュ

古の時代
世を乱せし魔界の帝王
勇者ランダーによりて
闇に封印されたり
人々は 永き平和の歴史を越え
勇者は伝説とならん
しかし ここに
闇を求めし魔術師の姿ありき
魔術師は閉ざされし封印を解放し
魔界の帝王を復活させたり
闇の拡がりしことを
誰ぞ 知るよしもなし…
ランダーの冒険 III
〜闇に魅せられた魔術師〜
めーみそコネコネ
COMPILE
© 1990 COMPILE
ILLUSTLATED BY N・SAKAMOTO

特典1 付いてる！

システムの変更で、ゲームに採用されなかった旧バージョン

業界初、NGディスク

特典2 当たる！

ランダーの冒険III製作風景他、コンパイルの正体が分かるライブ録画ビデオ

ライブビデオ「メイキング・オブ・ランダー」

抽選で合計100名様にプレゼント！

応募締切り

第１回　10月21日　40名様
第２回　11月21日　30名様
第３回　12月31日　30名様
※当日消印有効

コンパイルのおかあさん、テレホンサービスの花、あねこさんの描下ろしイラストが美しい

ランダーの冒険IIIオリジナル・テレホンカード

先着10名様にお送りいたします。

応募方法

商品（ランダーの冒険III）についているアンケートハガキの問いに答えて、欲しいプレゼントの名前を記入し、コンパイルまでお送り下さい。

当選者の発表は、コンパイル発行のコンパイルクラブの25号と26号にて行ないます。

- **フィールド型RPG** 移動中も敵が見えるので、戦闘を避けて通ることもできる。
- **アクションゲーム感覚** 壁から吹き出る炎や、転がり落ちてくる岩など、アクション的要素もふんだんに取り入れ、退屈させない。
- **戦略的戦闘** いろいろな攻撃を仕掛けてくる敵に頭脳で勝負！
- **RPG初「料理」コマンド** パーティーのHPやMPを回復させる、まったく新しいタイプのコマンド ただし、料理する人による。
- **業界初、NGディスク！** なんと、オマケにシステムの仕様変更でゲームに採用されなかった"ランダーの冒険III旧バージョンゲーム"が、入っている。

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K
●MSXマークはアスキーの登録商標です。

DISC5枚組（NGディスク1枚含む）

7,800円 税別

9月21日(金) 全国一斉発売！

人類はこのゲームを遊ぶために38億年かけて進化してきた。

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K
●MSXマークは、アスキーの登録商標です。　4枚組 8,800円（消費税別）〈発売中〉
※このソフトは、データディスクを作成するために、ブランクディスク1枚が必要です。
ブランクディスクは、パッケージに入っておりませんので、3.5インチの2DDディスクを別にご用意下さい

POWER UP DISC MAGAZINE

ディスクステーション10月号

Disc station

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K
●MSXマークは、アスキーの登録商標です。

2枚組（要漢字ロム）
1,940円（消費税別）〈発売中〉

期待の最新ソフト情報から、なつかしのレトロゲームまで、
楽しい、うれしい情報が満載のディスクマガジン

魔導師ラルバ総集編

Disc station DX

ジェットコースターAVG
楽しさ大爆発の大笑いアドベンチャー
日本デクスタ ACT「妖魔降臨」（遊べるデモ）
デカキャラが飛び跳ねるアクションゲーム

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K
●MSXマークは、アスキーの登録商標です。

2枚組 **3,880円**（消費税別）〈発売中〉（DSDX＃2）

社員大大大募集!!

今、コンパイルは、優秀な人材を切に求めている。プログラマーは、もちろんのこと、コンパイルの「のり」が解るサウンドや、今求められているイラストなんかが描けるデザイナー、会社運営は、まーかせて！の総務する人、アイデアの泉を自負する企画屋、取説やパッケージをもっと面白くできるぞ！という広報マン、歌って踊れる企画営業等。増大するユーザーの要望に我こそは、と手腕を振るってくれる貴方に、是非来てもらいたいぞ！ 詳しくは、下記の住所へ、お問い合わせ下さい。

バックナンバーのお知らせ

表示価格に消費税は含まれていません。

DS3号～4号	1980円	DSSP春号	3980円
5号～7号	1940円	初夏号	4800円
ニューDS1月号CD付	2900円	夏休み号/秋号/クリスマス号	3880円
DS2月号～6月号	1940円	真・魔王ゴルベリアス	7800円
DSDX＃1ルーンマスターII	3880円	アレスタ/アレスタ2	6800円
DSDX＃2魔導師ラルバ	3880円	魔導物語1-2-3	8800円

DS創刊準備号から2号までは、既に完売しました。
DS＃0－6春号は、TAKERUでも買えます。

通信販売を希望する人は、現金書留か低額為替で商品の定価＋消費税分3%と送料210円（速達は420円）を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってください。

ハイテクゆうパック

お申し込みは、あなたのご希望の商品名等、必要事項を記入して、振り込み用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけ。後は商品が一週間位で届くのを待つだけ。

株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交210号
PHONE (082) 263-6165（ユーザーテレホン）

'90秋
RENTAL RELEASE
風の谷のナウシカ
カラー116分 モノラル ビスタサイズ
VHS 148AH-3 14307円(税込)
βII 148AB-5003 14307円(税込)
天空の城ラピュタ
カラー124分 ステレオHiFi ビスタサイズ
VHS 128GH-12 12381円(税込)
βII 128GB-5012 12381円(税込)
10/1
宮崎駿監督作品
©二馬力・徳間書店・博報堂
風の谷のナウシカ
天空の城ラピュタ
11/21
TOKUMAアニメビデオえほん
はないちもんめ
全3巻
VHS カラー60分(2話収録) ステレオHiFi
各巻9800円(税抜)
初回限定 3巻セット 26400円(税抜)
本屋さんで大人気の
TOKUMAアニメビデオえほん
はないちもんめ
©毎日新聞社・徳間書店
第1巻
のぼるとやまねこ
草之丞の話
第2巻
さんまマーチ
みえなくたってともだち
第3巻
峠についた赤い郵便受け
五月はじめ、日曜の朝
製作・発売元／徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
販売元／徳間コミュニケーションズ 〒105 東京都港区新橋1-18-21(第一日比谷ビル) ☎03(591)9161

規格・ハード・ソフト

ついにうわさのMSXの新しいバージョンが発表になった。今年は400万台も突破したことだし、MSXにとっては大きなステップアップの年のようだ。この新しいMSXが、さらにユーザーを増やし、新しいあり方を模索してくれることを期待したい。そういう気持ちをこめて、新しい規格と、実際に売られるハード、そしてソフトをレポートしてみた。

われわれユーザーにとって気になるのはまえからうわさのあった16ビット化のこと。これは実際のところ実現したと考えていい。新しくくわわったCPUのR800は、外部8ビット、内部16ビットのZ80上位互換CPUで、16ビット演算ではなんと48ビットのデータが一挙に処理されるという。やっぱり上位互換を保つためには、なるべくもとのCPUと近い関係のものを使うほうが非常に有利なわけで、そのために今回特別にR800というCPUが開発されたのだ。

このほか、右に上げているようにおおまかに5つの特長がある。細かい点は次ページ以降ですこしずつ解説していこうと思うが、今回はとにかく何が変わったのか、ユーザーにとってどこが魅力なのかの点についてみてみたいと思う。MSX-DOS2などについての詳細は次号以降でふれていく予定である。

⊙たちあげたときの画面。MSXのロゴが出るのが速い。メインRAMも 256KBだ

ここがすごいぞ!

①16ビットの高速モード

新しくR800というCPUを搭載して、16ビットの高速演算をする。いままでのに比べると最大で10倍の速さ。おなじみのBASICのプログラムは5～6倍の速さで実行される。いままでのイライラはなくなり、賢いパソコンであるところを見せつけてくれる

②MSX-DOS2標準装備

いままでのDOS Ver. 1にくわえてVer. 2が標準搭載される。ふだんBASICしか使わないわれわれには、とくに関係ないけど、アプリケーションソフトやユーティリティをよく使う人には非常に便利。今後もゲームなんかで間接的にお世話になる

③メインRAM256 KB

容量が増えたということは、ためておけるところが広くなったわけだから、まずディスクの読みこみの回数が極端に減る。アプリケーションソフトで扱う大量のデータのエリアとしても使用できる。いいことづくめだ。ちなみにいままではその4分の1の64KB

④PCM録音／再生

前面にある内蔵マイクを使って、自分の声を録音することも再生することもできる。もちろんマイク端子からいろんな音を受けつけられる。ゲームでのBGMの強化、リアルな効果音、声の出るソフトなどなど用途は思ったより広い。BASICでの命令もあり

⑤完全上位互換

いままでのMSX、MSX2、MSX2+のソフトはすべて使用が可能。また、これらのソフトが市販のものなら、従来モードで実行(MSX-DOS1を使っているため、そこで判断)されるので速くはならない。もちろん、ワープロなどのデータも完全互換

MSX turbo Rのロゴ

今度からこのロゴがついていれば、MSX turboRの機能を使った専用のソフトであることを意味する。よってMSX-MUSICやPCMなどはオプションではないので、特にマークをつけない。MSX1、MSX2、MSX2+のソフトはturboRのハードでも動くが、turboRのロゴをつけて対応とはしないで、turboRでも動きます、と説明。逆にturboRのロゴがついていたら、MSX2+以前のMSXでは動きません、となる。なんてややこしい。

MSX2+とMSXturboRの概要比較表

□部分に注目！

		MSX2+	MSXturboR
CPU		Z80A相当品（クロック3.57954MHz）	Z80A相当品（クロック3.579545MHz） R800（クロック28.6364MHz）
VDP		V9958	⇦左に同じ
メモリ	ROM	日本語BASIC DISK BASIC Ver.1 MSX専用フロントエンドプロセッサ（MSX-JE）※ 漢字ROM（JIS第一、第二水準※） FM音源BASIC	日本語BASIC DISK BASIC Ver.1、DISK BASIC Ver.2 MSX専用フロントエンドプロセッサ（MSX-JE） 漢字ROM（JIS第一、第二水準） FM音源BASIC MSX-DOS Ver.1 MSX-DOS Ver.2
メモリ	RAM	64K以上	256K以上
メモリ	VRAM	128K以上	⇦左に同じ
画面表示	テキスト	英数・かな：32文字×24行/80文字×24行 最大＝漢字32文字13行（ノンインターレース時）40文字×24行（インコーレース時）	⇦ 〃
画面表示	グラフィック	512/256 ドット×212/192 ドット	⇦ 〃
画面表示	スプライト	8スプライト/1ライン、32画面	⇦ 〃
画面表示	カラー	512色中16色、256 色同時 19268色（自然画表示モード）	⇦ 〃
サウンド	PSG	8オクターブ3重和音および1効果音	⇦ 〃
サウンド	FM音源	FM9重和音またはFM6重和音＋リズム音5音	⇦ 〃
サウンド	PCM	——	8ビットPCM A（アナログ）/D（デジタル）、D/A（録音、再生）
サウンド	MIC端子	——	PCM音声入力用（内蔵マイクもあり）
映像出力		RGB（マルチコネクタ対応）	⇦左に同じ
映像出力		ビデオ出力	⇦ 〃
映像出力		RF出力	⇦ 〃
カセットインターフェイス	方式	FSK	——
カセットインターフェイス	ボーレート	1200/2400 ボー	——
ジョイスティック		2	⇦左に同じ
ROMカートリッジ		I/Oバス ゲームカートリッジ、拡張バスに対応するスロットを持つ	⇦ 〃
CLOCK-IC		あり	⇦ 〃
RAMディスク機能		なし（メモリディスク）	あり
キーボード（日本版）		英数、ひらがな、カタカナ グラフィック記号対応 JIS配列/50音配列対応（ローマ字入力可能）	⇦左に同じ
プリンタ		8ビットパラレル	⇦ 〃
FDD		2DD×1台※	2DD×1台
電源		AC内蔵	⇦左に同じ
備考		※のついたものはオプション。MSX2＋の決められた標準装備ではありません	

上に大きな表があるが、これがいままでのMSX2+とMSXturboRのおもな仕様をまとめたものである。こうやってみるとなくなったものはカセットインターフェイスだけ。あとはいろんなものが追加された形になっている。まえのソフトも使えるし、新しいものも使える仕様であることがよくわかる。ムリにいろんなものをとったりつけたりしていないところがユーザーにとってうれしい点だ。そして、なんといっても新しくなってもハードの値段が10万円を越えてないということ。ゲームもできて、仕事にも使えて、しかも初心者にも操作がラクということを考えあわせるとかなりポイントが高い。最近はやっているノート型のパソコンは、軽くて頭もよくて便利そうだけど、ややこしいDOSやら分厚いマニュアルが初心者をよせつけないところがある。ほんとうに自分のマシンとしてつきあうなら、MSXがいちばんいいのではないだろうか。

⇧見にくいがMSX-DOS2を使用中

パナソニック FS-A1ST

87,800円（税別）
10月中旬発売予定

規格の発表とともに今回はハードも発表された。右にあるパナソニックのFS-A1STがMSXturboRのトップバッターだ。色はグレーだけど、スタイルはWSXなんかと変わっていない。でも新しい機能もくわわったのだから、中身はギュウギュウに押しこまれているわけだ。右肩の電源なんかのランプのつくところを見てほしい。高速モード（16ビットで走行中という意味）や、内蔵マイクなどが増えているのがわかるだろう。さらに、パナソニックらしいところは、従来の内蔵のワープロに新しくくわわったPCM機能で音声ガイドをつけた点。「ディスクを入れてください」と女の人の声がする。これならマニュアルなしの操作も可能。PCM機能をたんなるハードのスペックにとどめておかないところがやはり松下さんなのだ。

スタイルはまえのMSX2+と同じだけど、色はずっと上品でやさしいグレーになった。注目する点は右肩のインジケータのところ。16ビットの高速モードで起動しているときはランプがつく。そして電源の左にあるツブツブのマークのところが内蔵マイク。ここで「わっ」としゃべる。

内蔵&付属ソフトも充実

パナソニックのお得意の内蔵ソフトは今回も充実。従来のものとほぼ同等だが、PCM機能を使った音声ガイドがなかなかいい。女の人の声で「これでよろしいですか」としゃべったりする。マイコン内蔵の自動販売機械が「ありがとうございました。おつりをお取りください」としゃべるけど、まさにそんな感じ。なかなかおもしろい。マニュアルなしの操作も可能な便利機能だ。今回新しく増えた「デジトーク」というのもおもしろい。前面にある内蔵マイクで声を収録。そして再生される。

←新しい内蔵ソフトのメニュー画面。右にデジトークがある

←ワープロを選ぶと音声ガイドがお手伝いてくる。超便利

Panasonic
1 デジトーク・ツール
2 グラフィック・ツール
3 カラー印刷・ツール
4 DOS 2
5 BASIC

↑付属ソフトのメニュー画面。いろんなツール類が便利で楽しい

さらに充実の強力なワープロ環境

ワープロレッスンを選ぶと音声ガイドが指示をしてくれる。レッスンがあるだけでも親切なのに、いたれりつくせり！

おもしろいPCM体験ソフトの『デジトーク』

内蔵ソフトのデジトークで遊んでみる。左はしが録音を始めるまえ、まん中は録音中。音符が左から右へいく間が録音可能時間。そして再生。聞いてみる――♡

声がおもしろい!

PCMを使うとソフトがしゃべる

CPUの内部処理が16ビットになって、いろんな処理が10倍近く速くなった。シミュレーションの思考時間が短くなり、アプリケーションソフトのデータ処理に時間がかからなくなり、ゲームもキャラが多くなっても遅くならない、などの利点が増えた。さらにPCM機能で、ゲームのBGMにサンプリングの音を使ったり、主人公たちにしゃべらせたり、パナソニックの内蔵ワープロみたいに音声ガイドも可能になった。ソフトにとっての利点は非常に大きい。

⇧PCM録音でVRAMを使用した場合。BASICでCALL PCMRECとして録音したものを再生しているところ

HAL NOTE

HAL研究所・MSX2以降・発売中・29,800円（ただし、HAL NOTE 3点セットのみの価格）

MSXでアプリケーションソフトといえば『HALNOTE』だろう。このソフトを中心に数々のツールを使うと、ワープロをはじめ、データの処理やグラフ作成、顧客管理などのすべてを行うことができる。このようなアプリケーションソフトがモットーとしている大量データの瞬時の処理が、MSXturboRになって大きく変わった。とにかくまえにくらべるといっさい待たされなくなったのだ。おまけにメインRAMが256KBと増大し、MSX-DOS2の標準装備によって、アプリケーションソフトにとっての環境がベストの状態になった。

『HALNOTE』のようなアプリケーションソフトが、やっと本格的に使えるようになったわけだ。この際、もっといろんなものがそろってほしい。

でなきゃ、turbo Rが泣いてしまうぞ。

⇧サンプルで入っていた人口の分布のデータ。左上から右下まで書きこむのも瞬時

⇧人口分布をグラフに直す。う～んと考えてピラ……ピラ……の時代は終わった!

⇧メニュー画面の文字の表示も速い。50音のならべかえもあっという間だ

⇧こんどは円グラフもいいかな、と思ってやってみる。きまぐれにも即対応する

⇧ライフゲームを実行してみると、速さの差が歴然とする。まるで万華鏡のようだ

SEED OF DRAGON

リバーヒルソフト・MSX turbo R専用・11月下旬発売予定・価格未定

MSX turbo R専用ソフトとして制作中なのが『SEED OF DRAGON』。ハードだけあってもソフトがなければ意味がない、というわけでムリをいって開発途中の画面を撮影させていただいた。

ゲームは横スクロールのアクション。敵を倒すたびに、敵のパーツを融合してレベルアップする。デカキャラの過激な攻撃のバックにはFM音源とMIDI音源を駆使した音楽を使用予定。

⇧まだ開発中なので、主人公は画面にいない。上がメイン画面、下が数々の情報欄

⇧階段を登ったり、まえをとおったりして敵を封じるために結界を設置していく

⇧先に進むにつれて自分のルーツを知る主人公。エリアは6。エリアクリア式で進む

⇧⇨⇩上と右が敵のアニメーションパターン。下が自分。人間の姿をしていたが倒した敵のパーツと交換してレベルアップしていく。各キャラとも、思う存分アニメして動く

⇧登場する敵キャラたち。高速のMSXだから、デカキャラがいたって動きがひっぱられてにぶくなることもない。ガンガン攻撃してくる姿を早く見たい

⇧主人公のアニメする各パーツ。この1つ1つが敵を倒すことによって変化していく

FRAY

マイクロキャビン・MSX2以降版&turboR専用版・12月発売予定・7,800円

MSX2以降とMSX turbo R専用版と2種類制作されているのが、この「サーク」の番外編の「FRAY」。「サーク」から3年後で「サークII」との間の出来事。戦士ラトクの後をフレイが追っかけていくという話。

画面構成などは、「サーク」と同じ。ただし、みんな3頭身で、フレイはジャンプもできる。そのほか、ハデな魔法も使えて、全体的に明るいアクションRPG、といった作りだ。キャラクタが画面にたくさん出てきてもスピードは遅くならないので、それこそいっぱい出てくる。魔法を使うときにも声を出したりとturboRの機能をフルに生かした点もある。オープニングはPCMをバンバン使ってMSX2との違いを大きく出したいとか。また、メインメモリが増えたことでディスクアクセスの回数が減ったのも、ゲームにとってはうれしい。

ラトクからの置き手紙

ジャンプできるの!

アクションゲームのような強力な魔法の攻撃

バリバリバリ!!

フォースも使えるわ

あのフレイが…。

◆オープニングでは「サーク」での思い出のシーン。1回の読み込みで声も出る!

◆最初のボスキャラはここにいるらしい

◆フレイの武器は剣ではなくてつえ

◆「サーク」でおなじみ滝の流れるシーン

◆おなじみのシューティングシーンはここ

◆流れる溶岩とレールは多重スクロール

今後の参入メーカーの予定とスケジュール

とにかく、新しいハードが発表になって、ぞくぞくとソフトが出てほしいところだが、いまのところ発表できるのは「FRAY」と「SEED OF DRAGON」のみ。いくつかの動きはあるのだけど、まだまだ企画段階で何もみえていないのが現状だ。アプリケーションソフトや、ユーティリティなどのソフトも水面下では進んでいるらしい。ゲームもいいけど、こういうソフトもどんどん出てほしい。せっかく大容量で高速なのだからね。

ハード本体のほうは、パナソニックが独走状態。恒例のイベントも11月中旬からスタートする予定。サンヨーは今回お休み。ソニーはというと、年内は現行のXVでいくという。いろいろ理由はあるだろうけど、出すのなら早くしてね。ソニーのユーザーは泣いちゃいますよ!

というわけで、来月は新しい機能のつっこんだ使用方法を紹介する予定。

9月7日	MSX turbo Rの新聞発表
9月7日	パナソニックFS-A1ST新聞発表
10月中旬	パナソニックFS-A1ST発売
11月以降	FRAY
⇩	SEED OF DRAGON発売
年内	パナソニック全国縦断イベントMSXフェスティバル

ゲーム十字軍

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

いろいろなジェスチャー ①目に手をあてて「目ざわり」②親指と人さし指で輪を作って目にあてて「めーわく」③耳を手でふさいで「耳ざわり」④人さし指をどちらかの目のまえに立てて「めざす」（山形県／タラメンコ・14歳）ペヤング ぼくのクラスには、動きがジャイアント馬場に似ていて、顔がしかくいからみんなにペヤングと呼ばれているやつがいる。ちなみに先生は中日の落合選手と笑点に出てくるこゆうざに似ている。（岩手県／沢田豊貴・?歳）☆ちくしょー。おもしろいじゃねぇか

今月のトビラ

最近(でもないか)、ピッツーには新人が入ったそうです。ルーキーなかわきと勝手にネーミングしましたが、まだ会ったことないんです。さて、今月のCGはそのルーキーなかわきの予定だったのですが、大忙しだったので急遽(きゅうきょ)桃醬RXの登場となりました。どこでも人手不足なんですね。そういえばCGコンテストで優秀な人がいたら、ピッツーに入らないかなぁ、なんていってました。このコーナーを読めばプロデビューも夢じゃないのか。　イラスト・水緒英里

ゲームのぞき穴

ソリッドスネーク

さっそくミュージックモードが発見されたぞ

ソリッドスネークで(F3)を押して「たばこ」を装備して、(F4)を押して無線機モードにし、「無線機」使って周波数を140.07に合わせると、ソリッドスネークで使われている音楽を聞くことができます。この周波数に合わせなおすながランダムに違う曲を聞くことができる。

なかにふたつ、知らない曲が入っていました。

◆まずは「たばこ」を装備して一服しなくっちゃ

通信ゲージが音量によってステレオのレベルメーターのように変わるのでおもしろい。

（山口県／RJU・?歳）

☆ひさびさの大型ゲームだったせいか、いつもに増して投稿数が多かった。かんたんなウル技だったということかな？　それともそれだけソリッドスネークが売れているということかな。SCC音源でこんな曲聞けたら涙ものだね。

うるうる……。

◆無線機をこの画面の周波数に合わせると聞ける

ヘリポートのHIND-Dの安全地帯なのだ

ヘリポートにいるHIND-Dはミサイルをバシバシ撃ってきますが、この弾に当たらない安全地帯を発見しました。

全部で4つの画面で構成されていますが、このうち左上の画面(ヘリポートのあるところ)に自分を移動します。ヘリポートの右上、上半身が隠れるくらいまえに進みます。今度は右上の画面へターゲットを持っていきます。ターゲットの外丸にHIND-Dが触れたときに撃つとかならず当たります。レーションを装備してると楽です。

（香川県／大谷俊郎・?歳）

◆この位置でじっとしているのだ。あとはHIND-Dが近づいてくるのを待つ

ゴミ袋にはいろんなものが入っているのです

ザンジバービルB2階のゴミ処理機のダストシュートロから出てくるゴミ袋にはいろんなものが入っています。各レーション、コナミのパラダイム、マネキンの右腕、ヘビのぬけがら、ハトのふん、ネズミの死骸、サカナの骨、ドリンクの空きビン、バグチェックリスト……というように膨大(ぼうだい)です。

ただしレーション以外は捨ててしまわなければならないので残念です。

ゴミ処理機に巻きこまれないように注意しましょう。

（広島県／河童吉凱・14歳）

◆それにしたって、マネキンのお腕なんてどーすればいいのでしょう

今月のプレゼント ゲームは三国志IIの後に。さらに、やり方を解明した人には、すきなゲーム２本をさし上げよう。そのほかの人はテレカね。

■ WHIZだもんね♥

ファンダムゲームのウル技いろいろ見つけた

8月号ファンダムのプログラム「WHIZだもんね♥」のいろいろなウル技が発見(というかファンダム班がやれというので)されたので発表しよう。詳しくは下の表にまとめてみた。

10面のボスのクリアの仕方を見つけました。画面の右上でSPREADを撃っていれば3機のビックバイパーもどきを倒すことができます。

ペンネームはうんこ、ドラスレVIちょうだい。

☆こんなペンネームを要求してくるからゲームなんかやらないという見本のために掲載してしまった。

10面クリアの技のほうもファンダム班によるとだいたいそうだが絶対とはいえないそうだ。

↑これがミュージックモード全部で10曲ある

↑10面のボスシーン。じつは、ここが安全地帯だったのだ。わーお!(死語)

↑ラウンドセレクトしていきなり10面に来てしまった

「ここ」で	「このキー」を押すと	「こうなる」
タイトル画面	[SELECT]	ミュージックモード
ミュージックモード画面	カーソル上下	曲を選択
	カーソル左右	チャンネル数を選択
([GRAPH]を押すとタイトルへ)	[SPACE]	演奏
	[1]〜[0] (0は10面)	ラウンドセレクト
ゲーム中	[E] [R] [I] [P]	パワーアップ表示が1段階上がる
	[E] [R] [I] [K]	武器の種類が変わる
	[E] [R] [I] [L]	武器のレベルが上がる

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

こづかい おーい見てるか。6月号に載っていた栃木県のだあしゅ君。実はぼくも一か月のおこづかいが千円です。一か月千円じゃ苦しいよな。ソフトも一年間で2本しか買ってもらえない。ふたりで悲しみましょう。え〜ん。(千葉県/ヒデブ・13歳)/だあしゅ君、ぼくの一か月のこづかいはなんと、500円なのだ。つまり、MSX・FAN一冊買ったら、残りは数10円しか残らない。(岡山県/あー・14歳)

■ 三国志II

謎の美女、貂蝉を発見した、隠しイベントだ!

なんと、司徒・王允が娘(養女)の貂蝉を差し出してくることがあるのだ。すると驚くことに、18番の特別コマンドに「4. 貂蝉」という選択肢ができて、選ぶと7月号で紹介した美女のグラフィック(貂蝉)があらわれる。

(神奈川県・板倉雅樹・15歳)

☆どうやら、①君主が12国(長安)にいる、②天下の大半(3分の2程度)をとる、が出現の条件の一部らしいが、確かなところはわかっていない。詳しいことがわかったら編集部まで情報を送ってほしい。

↑コマンド18のいつもは空欄のところに「4. 貂蝉」とある

↑選ぶと、7月号で紹介した謎の美女のグラフィックがあらわれて

↑毎月1回、貂蝉と密会ができるようになるのだが

↑だんだん過激になってきて、おお、これはおいしいぞ

↑おお〜、なんとこんなに。このつぎはいったいどうなるんだぁ。期待しちゃうぞぉ。でも、あんまりやると……

つぎは「SDスナッチャー」の空想科学読本

SDスナッチャー

マニュアルを元にスナッチャーのひそむネオ・コウベシティーを解剖してみた。東京なら数年後には本当に実現しそうな気がするなぁ。

これがネオ・コウベシティーだ

●概要

「スナッチャー」「SDスナッチャー」の舞台となるネオ・コウベシティーは人口15000000人のメトロポリス。1995年の関西新空港完成とともに外国資本の流入で巨大ビル群が建ちならび、国際都市として急成長した。

●JUNKER本部

ギリアン・シードならびにバオバオ・シードのいる対スナッチャー特殊警察の本部。

●エアクラフト発着所

特殊車両であるトライサイクロンは浮遊時には非常灯を点灯することが義務づけられているものの離発着は自由だが、一般車両は各所にある発着所から浮かびあがらなければならない。

●ネオ・カブキ

歓楽街。売春行為は禁止だが、この古い商売はセクサロイドと呼ばれるセックス用アンドロイドにより合法化された。要は人間でなければいいのだ。

●サバイバルドーム

むかしはエアガン、現在はレーザーガン。相手はアンドロイド(映画ウエストワールドがルーツ?)で、レーザーは人体に影響のない程度に弱められている。

●3Dシアター

主目的は3D映画をホログラフィ上映する映画館だが、最近では演劇、コンサートホールとしても使用されている。衛星により全世界に中継されるため、配給などにかかる費用が少ない。ホログラフィによる立体映像はまったくライブそのもの。

●バイオズー

このドームには全世界の動物が遺伝子工学により再生している。特にユニコーンなどの空想上の動物たちを見ることができる「ファンタジーエン」は人気。

●チューブライナー

むかし地上を走り、交通網の主軸だった鉄道は地下へもぐった。無人で走るため、犯罪の温床になりやすく防犯ロボットの導入を検討している。

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

みやたんボロボロ　6月号のみやたん、おまえ頭おかしいんやないか？「スーパー大戦略」は騒いだ通りおもしろかったし「プレイボールIII」だって無駄な金を使ったとは思ってないぞ！　エッチゲームの情報だって男ならだれだって本音は知りたいと思ってるぞ！「ロードス島」だってPC-98で先に出ているのがおもしろかったからこそ、騒いでいるんじゃないか！　こんなにいいM・FANのことをバカにするのはおまえくらいだぞ！（東京都／加藤了治・15歳）6月号のみやたん君！「スーパー大戦略」がおもしろくねーとか、「ロードス島」の小説がおもしれーだとか……つづく。

十字軍マップコレクション魔導物語1-2-3

今回は「二」のマップ。スタートするときいきなり地下の牢屋にとらわれの身となっています。見張りのモンスターを色気でだまして牢屋から抜け出すのですが、どんな色気なんでしょう？　だまされてみたい気もする。とっとと、こんな牢屋を抜け出して悪い魔導のおにいちゃんに復讐しなくっちゃ。本当のダンジョンはこのあとからはじまるのです。

地下の牢屋

①スタート②カレー③カギ④バクハツタマゴ⑤白い手ぶくろ⑥いだてんぐさ⑦のうてんぐさ⑧ベンジャミン⑨シェゾ＆出口⑩魔法のおふろ（体力と魔導力を回復）

地下1F

①スタート②のうてんぐさか、いだてんぐさ③きのこか、ほうたい④ばくはつたまごか、中指の骨⑤カベがくずれ金400g⑥ボックス（カレー）⑦マンドレイク⑧ボックス（金300g）⑨ヨヨヨ（商人）

地下2F

①カギ②③（カギを取ったあと）セイレーン出現④～⑧セリフ

地下3F

①箱のなかに箱②不幸の手紙③ひしがたのボックス（青い宝石）④モモモ（商人）⑤セリフ

地下4F

①箱（金8000g）②壁画③壁に穴（手を入れると痛い）④壁に穴（白い手ぶくろ）⑤ピグラ（商人）グレートスタッフ（前金2400g、完成したとき1200g）⑥ひしがたのボックス（赤い宝石）

地下5F

①ひしがたのボックス（黄色い宝石）★×であるアイテムを使うと、サタン様の部屋への階段が出現する。4階の壁画と5階のマップを見ると……

◆◆◆◆新コーナー
タイトル未定◆◆◆◆

つづき　勝手なことを書いていますね。「読者のことも考えてほしい」と書いているが編集部は読者のことをいちばん考えているのでは？『スーパー大戦略』も『プレイボールIII』もみやたん君にとってはおもしろくないかもしれないが「おもしろいっ！」という人もいるはずです。エッチゲームの情報も知りたい人がいるかもしれない。自分が損をしたことを編集部の責任にするのは良くないぞ、と、一見M・FANの味方をしているようだが、ぼくもM・FANのやり方には納得いかないところがあるんですよ。FAN・ATTACKなんかを見ていると自力で解く楽しみがぶつぶつ……。（新潟県／まひょ・？歳）

マップの見方

つぎは「三国志II」の歴史の散歩道

三国志II

山本烈将晃央いわく「世に豪傑多かれど真はひとり、一騎討ちにて決しようぞ」。鈴木奸君伸一これを聞き「こりゃ大儲け」。

第1回一騎討ちトーナメント

戦いの華(はな)、一騎討ち。男と男が力の限りをつくして戦うその光景は、見る者がみとれてしまうほど。過去、幾多の名勝負、一騎討ちが繰り広げられてきた。関羽 対 顔良、黄忠 対 夏侯淵、許褚 対 馬超。まだまだ数えきれないほどある。誰がいちばん強かったのか？　それは誰にもわからない。

今回の歴史の散歩道は「三国志II」に登場する武将を使って、一騎討ちのトーナメントを行うことにした。参加武将は16人。その16人は編集部で勝手に選ばせてもらった。下がトーナメント表。厳選なるクジ引きの結果こうなった。さていったい誰が優勝するだろうか？　優勝すると思う武将をひとり、この企画に関する感想、意見などをハガキに書いて送ってね。抽選で5名の方にいいものをプレゼント。戦いの回報は次号を待て。

関羽 VS. 顔良

袁紹軍きっての猛将、顔良。彼の行くところ、すべての人が倒されている。袁紹軍と対峙していた曹操軍の誰ひとりとして、彼にあたる者がいなかった。そのとき、曹操軍に捕らわれの身となっていたのが、関羽雲長。関羽は赤兎馬を駆って顔良に立ち向かう。偃月の青龍刀が舞う。一瞬後、一太刀にして顔良は斬られた、という。

許褚 VS. 馬超

西涼の人、馬騰の息子、馬超。父、馬騰の仇を討つべく、馬超が曹操軍に踊りかかる。かたや曹操軍は許褚。戦うこと百余合（合戦回数の単位。槍と槍を合わせることからこう呼ばれる）。決着がつかない。そのうち双方とも馬が疲れてしまった。馬をかえて再び対決。槍が飛ぶ、戟が舞う。それでも決着がつかない。許褚はその暑さのため自陣に戻り、裸になって登場。三度目の対決。なかなか決着がつかない。結局許褚の身を案じた曹操が退鉦をならし引き分けに終わった。

豪傑16人出場トーナメント表

Aブロックの代表者とBブロックの代表者で決勝戦を行う。決勝戦は2本先取。そのほかは1本勝負。

Ⓐブロック

第1試合から典韋 対 許褚の好カード。反対ブロックでは武力のうえからいくと馬超が有利か？

典韋（てんい）武力97 ／ 許褚（きょちょ）武力98 ／ 趙雲（ちょううん）武力99 ／ 徐晃（じょこう）武力92 ／ 夏侯惇（かこうとん）武力93 ／ 龐徳（ほうとく）武力94 ／ 馬超（ばちょう）武力98 ／ 張遼（ちょうりょう）武力91

Ⓑブロック

史実でもあった関羽 対 顔良。張飛 対 呂布というカードが組まれた。ヤラセではない。

関羽（かんう）武力99 ／ 顔良（がんりょう）武力90 ／ 張飛（ちょうひ）武力99 ／ 呂布（りょふ）武力100 ／ 夏侯淵（かこうえん）武力90 ／ 甘寧（かんねい）武力92 ／ 太史慈（たいしじ）武力95 ／ 文醜（ぶんしゅう）武力91

在野に下った歌を詠む会

今月は13枚。ドラクエも楽しいけれど手作りのまもくえのせたM・FANすてき♡（えびちゃん）／ドラゴンは毎回毎回やられやくグローディアさんありがとう（ドラゴンのおとおと）／ドラがなるゴンゴンなったスレインだ一全部あわせてドラゴンスレイヤー（しっし史造）／ドラスレがいくらたくさんでていてもディスクドライブうちにはありゃせん（エい次）／どうしよう!!　金もないのに発売だ!!　そのうち買えるか？　ドラスレVI（実倉忍太）／ドラスレやはやくこいこい発売日しかしさいふに紙きれはなし（松平英敏）☆はげましのお便りありがとう。

投稿大募集

①トピラCGのアイデア②ゲームのぞき穴➡ウル技。③通り抜けできます➡症状を詳しく。④CGコーナー➡グラフィックツール名を明記のうえ。⑤新コーナータイトル未定➡そのほかなんでもあり。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼントします。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

ほほ梅麿のBIT² CGコーナー

梅麿　今月も力作が送られてきたでおじゃる。まずは、福岡県・池田裕子の作品から。
のぐりろ　スイカでしゅかー？
梅麿　腹筋の強いおなごじゃ。
らしゅう課長　じゃ／(CGを見たとたん帰ってしまった)
梅麿　岩手県・斉藤伸之の作品。
ファンキーK　色使いは味があるぜベイベ。
梅麿　16歳にしてはうまい／
らしゅう課長　(戻ってきて)どれどれ……じゃ／
のぐりろ　また帰ったでしゅー。
梅麿　今度は神奈川県／中村和洋の作品、ふたつあるので、ひとつ目の宇宙人(?)から。
のぐりろ　すげーうまいでしゅ。
ファンキーK　じゃ、つぎ。
梅麿　えっ？　もう、でおじゃるか。きつねのほうは？
ファンキーK　これ、いちばん。つぎ／
梅麿　大阪府・岡本吉弘の作品。パイちゃん（サザンアイズのヒロイン）でおじゃる。
のぐりろ　自分のオリジナルにしてほしいでしゅねー。
全員　うーん。
らしゅう課長　きつねがいちばんいいかな？　じゃっ／

⬆神奈川県／中村和洋・16歳　色といい艶(つや)といい、とても16歳に思えない。オリジナルのキャラクタも独特の雰囲気を持っているので、背景にも気を配ってほしい

⬅大阪府／岡本吉弘・17歳　今回はオリジナルではなかったので残念だったが力のあることはCGからうかがえる。次回はぜひオリジナルで挑戦していただきたい

⬆福岡県／池田裕子・？歳　かなり厳しい批判がかえってきた。デッサン力の欠如(けつじょ)が原因と思われる。人物とスイカの関係、背景の選び方、考えるべきところはたくさんある

⬆岩手県／斉藤伸之・？歳　女神のイメージで描いてみたが、本人の力量と描く対象が折り合わなかったということだろうか。技術的な問題は別としても、一度、紙の上で描いてみることが必要だろう

勝ち抜きCGちゃんぴおん

⬆神奈川県／中村和洋・16歳　ちゃんぴおんのCGが送られてこないので、とりあえず彼をちゃんぴおんと認定しました。彼をこえるCGを描いて送ってください

出演	梅麿RX	ファンキーK	のぐりろ	らしゅう課長
	オホホ ホホ	ふあ〜きゅー	ウホホ	でーーん

十字軍ムック買って

今年もゲーム十字軍のムックの季節がやってきました。はやいものでもうVol.3です。今回は過去1年間のウル技の総まとめはもちろん、ゲームのマップや解法も総力特集します。現在掲載が予定されているゲームはアークスII、イースIII、維新の嵐、クォース、クリムゾンIII、サーク、三国志II、水滸伝、ソリッドスネーク、ドラスレVI、ナビチューン、ブライ、ロードス島戦記……ああ、書ききれない。さらに、最新エッチゲーム情報も16ページにわたって特集しますし、出張FM音楽館と称してゲームミュージックのプログラムリストも掲載します。そういうことで、10月8日発売です。数に限りがございますので、右の注文書を9月11日までにお近くの本屋さんまでお持ちいただけますと、確実に手にはいる仕組みになっております。どうぞ。

ところで、もののついでにいうのはなんなのですが、十字軍ムックVol.1はなくなりました。いまだに現金書留が送られてきますが、すべて返送しております。

情報おもちゃ箱

ファン

ファン

ボックス

今月は特大の新製品である新MSXが登場して、FFBのわくから飛び出してしまった。ちっとさびしいけど、WSXのテープセーブの話や文化祭のハードの貸し出しは見逃せない。

最新GM情報

9／21 コナミ・ゲームコレクションVOL.2

アーケードで人気上昇中の、新作縦スクロールシューティング『トライゴン』をメインに、シューティング・パズルゲームの『クォース』ほか、『クライムファイターズ』『にゃんにゃんパニック』と、コナミの新旧4作品を収録したアルバム。どのゲームもオリジナル完全収録。全73曲で収録時間が70分にもおよぶ作品になっている。

まあ、これこそコナミの音楽だな、というのが第一印象。人間ではとても息のつづかないハイスピード・ドラムの多用はあいかわらずといったところ。ただ、ドラムがメインになりすぎてメロディがさびしい曲もある。CDになって初めて聞く人は違和感があるかも。GMの宿命だけどね。

※CDのみ2800円。（キング）

9／21 This is NAMCO!

このアルバムは、ナムコGMフリークスのために制作されたといっても過言ではないだろう。選ばれたゲームはいずれも大ヒットしたものばかりだが、その年代はかなり古い。『ギャラガ'88』『ドラゴンスピリット』『ゼビウス』なんかはともかくとして、『パックマン』『マッピー』『アサルト』などは、中学生ぐらいでは知らない人もいるかもしれない。

さらに、アレンジの仕方もかなりハード。もしかしたら、オリジナルの趣を期待して買った人はびっくりするかもしれない。やはり、このアルバムを納得できるのはナムコのGMを知りつくしたベテラン・ナムコ・ファンだけではないだろうか。

※CD2600円、テープ2300円。（アポロン）

9／21 FINAL LAP2～G.S.M. NAMCO3～

サイトロンからのナムコのCDも、はや3枚目。GMファンのなかでもナムコ・ファンはかなり多くて、今回のアルバムも注目されるところだ。収録されているおもなものは、この夏に営業を開始した通信機能搭載の大型ドライビング・ゲーム『ファイナルラップ2』。これと、『ウイニングラン鈴鹿GP』。この2つが、サイトロン・レーベルの編曲者として好評の高西圭氏のアレンジを受けている。オリジナルは前述の2ゲームにくわえ、ちょっと古めだが、自機がATV（3輪や4輪のバイク・バギー）のレースゲーム『フォートラックス』や『デンジャラスシード』も入っている。

※CD、テープ2500円。初回プレスのみピクチャーCD。（ポニー）

9／21 G.S.M.1500シリーズ

今月のG. S. M. 1500シリーズは、今年の始めに営業を開始して以来、人気の高さを維持しているというUPLの縦スクロール・シューティング『タスクフォースハリアー』。じつは、このGMを聞いた覚えがなかった。ゲームセンターがうるさすぎるのではないか。知らないわけではないし……。とはいえ、そのためにGMのアルバムがあるのかもしれないしね。で、曲のほうだが、だいたいがシンプルな感じで、音楽として独立で聞くのはちょっとムリがあるかもしれない。GMはゲームのひきたて役に徹するべき、という考えならば問題はないが、やはりちょっと残念ではある。

※CDのみ1500円。CDケース大カラーステッカーつき。（ポニー）

9／21 ナムコ・ゲームサウンドエクスプレスVOL.3

GMでは老舗のビクターだが、前作『バーニングフォース』からは、すでに7か月以上経過している。これは、ちょっとさびしいところ。で、今回のゲームは微妙な操縦感覚の味わえるロボット・シューティング・シミュレーション『ファイネストアワー』。3作目を迎えたこのシリーズ、もともとは「ニューゲームをタイムリーに」という趣旨でスタートしたものだが、今回はすこし古めとなっている。

曲の感じだが、1曲目の「シグナスのテーマ」はよかったのだが、ほかはドラムにおぶさった感じのする、1フレーズの繰り返しという曲が多かった。ちょっと残念である。全体的にはプログレ風といえそう。

※CD1500円。（ビクター）

※このコーナーのみ税込価格です。

メOnハガキ 子ども相談室

東京都多摩市の斉藤洋之介さん[illegible]歳のご相談です。●MSXでのパソコン通信は、相手も使用機種がMSXでないといけないんですか?→そんなことはまったくありません。PC-9801でも、X68000でも、現行のパソコンならまず問題はありません。もちろん相手がワープロ専用機でもOKです。どちらかというとMSXのほうが機種によっては漢字ROMをもっていなかったり、文字のフォント（大きさ）が大きすぎて1文章が1画面におさまらなくて読みにくかったり、と不便な点があります。ただし、メールを書いたり、もらったりするぐらいなら問題はまったくないといえるでしょう。

41 アンケートハガキより

●おとなの字／ぼくの家ではハンバーガーショップを父母がやっていますが、軒下のトイのところへツバメが巣を作り、親鳥が一生懸命エサを運んでいます。親ってほんとうに大変なんだなあと思います。とっても暑い日が続きますが、みなさま元気にぼくらのためにもよい記事を書いてください。（静岡・野中洋寿）⇒おとなの字で、親って大変なんだなあと書いてきた小6のはずの野中くん。軒下のトイという表現が書いた真実の人を物語っていますね。（バ）

プレゼント係より

9月号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、まだ発売になっていない「雀ボーグすずめ」をのぞくすべての発送を終了しました。なお、「3周年プレゼント」は数が多いため、もうすこしかかります。ご了承ください。また、ご不明な点がありましたら、住所・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書きそえて、ハガキかプレゼント係までご連絡ください。

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領＝官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所（〒も）・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー1つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り（妙な話、恋の悩み、人にいえない自己主張エトセトラ）、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈！

9／21 アニメーション・ドラクエのテーマ

毎週土曜日の夜7時30分からフジテレビ系列で放映されているアニメーション『ドラゴンクエスト』新主題歌、その名も「虹の都」。歌うは、いまやアマチュア・バンドの登龍門として定着した、TBSテレビの「イカ天」出身バンドのカブキロックス。男性5人の編成で、歌舞伎ふうの衣装や化粧がウリのロックバンドだ。で、さぞかしハードな音作りをしてくるのかと思いきや、スタンダードな8ビートの曲。しかもドラムもギターも軽め。ちょっと意外な感じだ。なんとなくボーカルはアルフィーの桜井氏の声質に似てる感じだ。

※シングルCD、シングル・テープ937円。

（アポロン）

※東芝EMI新譜情報＝ウルフチームのアクション『グラナダ』を進行中。発売は11、12月頃。価格など未定。

※メルダック新譜情報＝<10月21日>……●（仮）忍者龍剣伝II⇒ストーリー・アニメ・ビデオ。VHSのみ45分カラーステレオHI-FI。――アルバムの年内の予定はなくなった。

※日本コロムビア新譜情報＝<9月21日>……●ファミクルパロディック⇒おなじみ、ビッツーのシューティング。8割がたアレンジ。●ファイヤーエムブレム⇒任天堂のファンタジーRPG。アレンジ+オリジナル。●四天明王⇒さまざまな次元が舞台のシグマ商事のアクション。／<10月21日>……●バスティール⇒ヒューマンのPCエンジン、CD-ROM版ゲーム。アレンジとオリジナル7曲ずつ収録。オリジナルもCD-ROMなのでふつうの演奏とかわらない。――4タイトルともCD2600円、テープ2300円。

※徳間ジャパン新譜情報＝<10月25日>……●てけてけ／ アスミッくんワールド⇒アスミックのゲームボーイ版アクション。CD、テープ2000円。●CDテクノポリス・パソコンミュージック大全集Vol.1⇒パソコンゲームのうち、アルバム化されていないもの12種前後を集めたオムニバスもの。収録予定は『ミッドガルツ／ウルフチーム』、『アレスタII／コンパイル』、『ポピュラス／イマジニア』、『ドラゴンナイト／エルフ』など。オリジナルが中心。CD、テープ2000円。

※ポリスター新譜情報＝<10～11月頃>……●（仮）ドラゴンナイト⇒エルフのエッチRPGのイメージ・アルバム。音楽とドラマ。／<11～12月頃>……●美少女ソフトオリジナルカタログVol.2（ビデオ）⇒シリーズ第2弾制作中。収録ラインナップ未定。／<12月頃>……●（仮）ファイナルファンタジー⇒スクウェアの植松伸夫氏の書き下ろしイメージ・アルバム。環境保護を扱ったメッセージ的意味あいの濃い作品。ボーカル曲も予定。

※アルファ新譜情報＝<10～11月頃>……●（仮）ミスティブルー⇒古代祐三氏の音楽担当のエニックスのAVG。オリジナル+アレンジ5曲ほど。

※ポニーキャニオン新譜情報＝<10月21日>……●S.S.T.BAND LIVE⇒先頃行われたライブのアルバム。●ビデオゲームミュージアム・タイトーVol.1&2（ビデオ）⇒過去の名作ゲームを集めたビデオ。1と2お同時発売。2巻とも10作品ほど収録。VHSのみ30分カラーモノラルHI-FI3000円。●キャメルトライ&カダッシュ（タイトー）●アウトゾーン&スノーブラザーズ（東亜プラン）⇒前記2タイトルG.S.M.1500シリーズ。CDのみ1500円。

※このコーナーのみ税込価格です。

情報 WSXでテープにセーブ!?

先月号の欄外の「子どもハガキ相談室」でお伝えしたとおり、データレコーダとつなぐCMT端子のないパナソニックのWSXで、RGB端子でロードができることが発見された。さらに、ちょっとした工作でロードはおろかセーブも可能となることが、読者および編集部内で確認された。ちょっとした部品で作れる。方法は、以下の図のとおり。やっぱり意地でもこの機能をつけたのは、ただものではない。やってくれるではないですか／

それにしても、発売してから1年ちかくたつまで黙っているなんてみずくさいよね。早くいってくれればよかったのに……。

最後に注意事項。この秘密兵器を使っても、一部のデータレコーダでは成功しないものもある。念のため。

★秘密兵器（WSX専用セーブ/ロードアダプタ）
データレコーダのセーブ（ロード）に差し込む!!
自分で作る
スイッチ（セーブ/ロード）
コンデンサ 1μF
CMTケーブル
抵抗 75Ω
WSXのRGB端子に差し込む

特報 文化祭にturboR 無料貸し出し

毎年恒例で行っている文化祭へのMSXとディスプレイの無料貸し出しも、今年で3回目。いつもあわただしいスケジュールにもかかわらず、たくさんの申しこみが殺到して、みんなの意気ごみに驚かされている。というわけで、今年もピカピカの新MSXをみなさんにお貸ししたいと思っているのだ。

さて、今年もお世話になるのがパナソニックの松下電器さん。キミの学校の文化祭でMSXｔｕｒｂｏRを使っておもしろい出し物をやってみよう、という人に無料で本体（FS-A1ST）とディスプレイ（G2）をお届けしようという企画だ。1か所最大5セットまでが条件。

貸し出しを希望する人は、書式にしたがって、申しこみをしてほしい。ただし、事前に担任や顧問の先生に話をして許可を得てからね。これは大事なことだよ。そして、選考や発送の準備などの関係から、文化祭の日程が10月1日以降のところ。あて先はMファン編集部「文化祭」係まで。住所は左の掲示板参照。しめ切りは9月20日必着。書類選考のうえ、直接本人に26日までに連絡する。また、貸し出しをうけた人には、当日の写真とレポートを提出してもらい、Mファン誌上で発表する予定。もしかしたら、突然取材に行くかもしれない。熱いアイデアをたくさん待っているぞ／

<申しこみ書式>
①文化祭の日程
②出し物のアイデア（なるべく詳しく、レポート用紙などに図を入れたりして具体的に書いてください）
③出し物をやるクラス名（クラブ名）
④クラス（クラブ）の人数と活動内容
⑤担任または顧問の先生の名前
⑥学校名と全校の生徒数
⑦申しこみ者の住所・氏名・電話番号（ふりがなもお忘れなく）

※10月上旬開催のところはターボRが間に合わず、2＋になる可能性あり

ゲームのなかで依然人気を独占しているのはRPGなのだが、シミュレーションも長く遊べるという点で人気が高い。とくに、戦闘もののウォーシミュレーションは支持が多い。背景に史実にもとづいたものがあると感情移入がしやすく、初めて遊んでも違和感なんてないところがいい。友だちが遊んでいて影響されて、やり始める人も多いだろう。そこで、そんなシミュレーション・ファンのために、作戦をたてるための指南書が書かれたわけである。史実にもとづいたデータをコンピュータのゲームに合うように加工されているところが特長だ。税込定価1800円、発売は勁文社。

今月はなんだかオタク路線のプレゼントが2つ。

●ゼネラルプロダクツより
①電脳学園IIのクイズを出題してくれる婦警さんのフィギア……1名様
●キングレコードより
②ミス・リリアこと杉本理恵ちゃんのシングルCD「LILIA」……7名様

しめ切りは9月29日必着。発表は11月8日発売の12月号の欄外で。応募方法は左の掲示板を参照のこと。

応募券 FFB⑩

アンケートハガキより 41

●よけいなことだったかもしれませんが／奈良の三冠王、大阪府の安食優、埼玉県の与那国良威、島根県の升田孝司、岐阜県の中原智、ほかたくさんの方々から「田坂真実がんばれ／」のおたよりをいただきました。載せたことでいろいろとご意見もありましたが、妊婦の方からのおたよりもたくさんいただきました。ということで、田坂真実、また元気になってハガキをください。しかし、読者のなかに妊婦がこんなにいたなんて少し驚いていますが。（パ）

おはなしこんにちわ

●おはこんの常連、菅原竜治はジャンプ放送局6代目レースで66位に入っていた。得点は10点である。(奈良・奈良の三冠王)

いちし、湘南ばっくそ族、ねぎわら、ハガキ皇帝、竜王は屁をこいた、とともに66位になっていたが、さすがジャンプはペンネームのグレードが高い。

●進研ゼミのイラスト投稿者のなかにはかならずアニメファンがいて、見ているのがつらい(ワタル、パトレイバー、トルーパー等)。しかし、あの腹わたが煮えくりかえるようなペンネームはやめてくれ。(東京・菅原竜治)

てきとうに例をあげると、あいつが孫悟空、ひとしくんの涙、らんま½、忍部ヒミコなど、たんに見ているとツライやつを集めてくれた菅原ありがとう。しかし、こわさではMファンも負けてないぞ。

●やった! 彼女ができた! というワケで家に呼んだら、部屋にあったMSX2とゲームディスクの山を見て驚き、次の日フラレてしまった。(徳島・平田仁志)

甘いな。それはMSXのせいではなくて、もともとおまえが気持ち悪かったと見るぞ。家に呼んで気持ち悪さのおかずを増やしてしまったに違いない。

↑千葉・眉山貴也⇒なにが「ショック！」って、ペンネームを使わずにこんなハガキを送ってきたやつがいる事実のほうがショックだ。350人以上の中年男がくんずほぐれつするところを想像しただけで……なるほど今世紀最大である

●Mファン7月号で自転車を盗まれた話をした吉田です。あれから10日後に自転車が見つかりました。よかった。最後に、チャリを盗まれた吉田にテレカをさしあげようとありましたが、まだ届いてません。(東京・吉田浩幸)

ふうむ、たしかにそう書いてあるな。しかし、忘れてくれ。吉田に送るくらいなら今までなにひとついいことのない菅原竜治にやったほうがまだいいぞ。ふつうならあやまってすぐに送るところだが、おはこんは自由だ。

●たらちゃんはことわざみたいなのを覚えると意味も知らずにいいふらすが、将来「知ったかぶり」とバカにされないか心配でしょうがない。(秋田・新水滸伝)

人の心配をするまえに少しはわたしの心配もしてくれ。おっ、そんなわたしにすばらしい短歌が届いたようだ。

●毎日涼くるしいですか、パポさん不健康でいらっしゃいますか。空海の お寺の庭の　白砂に　われこけないて 蟹とジャンケン。(愛媛・長野啓一)

お、悪いな。ペンネーム「猫」だそうだが、もう書いてしまったのでこのままにしておこう。

●犬が居ぬ。(高知・植松茂)

今月はおまえがいちばん好きだ。だからといってなにも送る気はないが。

●いつもイベントで思うのだが編集長はあの高橋留美子さんに似ていて、うーむかわいい。今度デートして。(埼玉・浜村みるく)

わたしが渡されるハガキのなかには、このテのハガキが毎月かならずちょろっと入っているが、編集長がむりやり入れているのかもしれない。たぶん、イベントではダミーを使っているに違いない。今月はだまされている浜村みるくにしかたなくテレカをさしあげよう。おとなの女に気をつけろ。

↑兵庫・伊藤北斗⇒オーギヤマの作品を見たあとだと、人の道を踏みはずしたノビ太ですらなんだか愛らしい。どらちゃんのセクシーなおしりもほほえましい。ふすまの破れをあらわしている★マークもポップだね

暮らしの適当手帖

10月のテーマ：
夏をとりまく連想

暑くて頭が働かない。暑いといえば今は夏。夏といえば「たこ八郎の命日」も無事に終えて、残される夏の芸能人といえば夏夕介。夏夕介といえば「土曜ワイド劇場」の犯人と相場は決まっているが、そのむかしは岡崎友紀といえば「紅白歌のベストテン」。といえばとうぜん思い出されるのはマチャアキしかいない。マチャアキといえば、そのむかしはスパイダース。スパイダースといえばライバルはタイガース。タイガースといえば「シーサイドバウンド」。うん、どうにか夏夕介から海へと引っ張れた。そうすると、タイガースだから岸部シローに行ってみよう。岸部シローといえば1億円をコツコツとためた男。1億円といえば今もむかしも大貫さん。大貫さんといえば不幸。不幸といえば人身事故。そう、夏はかならず人がたくさん死ぬのだ。

海で死ぬ人は1年中で夏がいちばん多いが、かき氷とうなぎなどのマヌケな食い合わせであたって死ぬ人もひそかに多い。そうか、ここで新・夏の食い合わせを考えてみよう。ケチャップとイカの塩辛、ハチの子のおどりぐい、魚の目玉の山かけごはん。あまりおもしろくないので次に行こう。

海といえば「海バカ」の季節。日本でもっとも有名な海バカといえば田沼雄一と近藤真彦と「マリリンに逢いたい」の「犬」であろう。マリリンの「犬」は映画を観た人は知っていることだが、ただのエッチな犬である。そして、マッチは「ブルージーンズメモリー」で風邪をひいた友人のために嵐のなか海を泳いで町まで薬をもらいに行ったスゴイ人だ。そして、もっとスゴイのは田沼雄一＝若大将かもしれない。「レッツゴー若大将」では京南大学サッカー部のキャプテンで、全日本チームの一員として香港に渡るが、「リオの若大将」では、京南大学フェンシング部のキャプテンでいながらなぜかリオの造船所に招待されるスゴイ人だ。そのうえ「南太平洋の若大将」では、家でやっているスキヤキ屋の支店をハワイに出すことになり、ハワイの日本料理屋の娘にほれられて、恋人の澄子はプンプンしてしまうのだ。

ほかにも「ニュージーランドの若大将」、「ブラボー若大将」と、なんだかんだと海外へ行けてしまうたいした人だ。恋人の澄子もあるときは洋裁店のお針子だったり、海外でOLをしていたりする、3度目の結婚おめでとうの星由里子だ。

星由里子といえば「ぬかるみの女」。ぬかるみといえば、歩きにくいのは砂浜。砂浜といえばビーチボーイズ。むかし、ブライアンは頭がおかしくなったとき、ホテルで砂山を作っていたそうだが、むかし、ノーパンで「沖縄サンバ」を歌っていたのは浅野ゆう子だ。沖縄といえば夏は観光客でいっぱいだが、いろいろなツアーを見てみると、「おもいっきりヨロン島／7 DAYS／¥17,800」というのがあるではないか。どうしてそんなに安いのかというと、夕方に東京有明を船で出発して到着は翌々日の夜。その翌々日の夕方にはヨロンを出発して有明到着がその翌々日。なるほどヨロンには1日ちょっとしかいられない7 DAYSなワケだ。焼きに行く人は1日で狂ったように焼かなければならない。しかも船に往復5日間は乗るから船酔いでゲェゲェ。

この号が出るころにはわたしはそのツアーでヨロンにいるのだが。

暑い。

★イラスト・評＝野見山つつじ

アンケートハガキより

●誌上お見合い／OLの野辺友子さん。ぼくはあなたに魅了されてしまいました。サインください。(東京・内田健一)⇒このままではまたしても野辺に「まひゅ」されそうだし、編集長(Mマガ9月号に写真が出ていた)や引田くん(Mファン9月号P112に写真掲載)あてにも好意的すぎるハガキが目立つ。そこで、夢の企画、誌上お見合いというのを思いついた。というワケで11月号には野辺の写真を載せるつもりだから、野辺、送るように！(パ)

闇に魅せられた魔術師

ランダーの冒険 PART-III

コンパイル
☎082-263-6165
9月21日発売予定

媒体	×5
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

DSスペシャル号で好評だった「ランダーの冒険」シリーズ第3作が単体ソフトで登場！　前作よりも数段にパワーアップしてディスク5枚組みだ。

今度もフィールドタイプのRPG

フィールド上を歩いて旅するおなじみのRPGだが、ひとつ変なコマンドがある。それが「料理」コマンドだ。HPやMPが少なくなってきて、近くに町がないという場合、食料を持っているとこのコマンドで体力を回復することができるのだ。

ランダーの冒険

DS春休み号（一年以上まえになる）に入っている

ランダーの冒険II

DS夏号（これまた1年まえのもの）に入っている。ランダーの住むアルカリ星の女の人がつぎつぎと消えていくという怪事件を解決する

ランダーの冒険III

1年ぶりにランダーくんの勇姿が見られるというわけ。今回はオマケディスクまでついている。内容は別シナリオ途中まででごめんね、というものらしい

いっしょに旅する仲間もいるのだ

じつは、今回の主人公はランダーくんではない。プレイヤーは旅先で出会う人々と会話し、一緒に旅する仲間を捜すのだ。ランダーはどうなるのかというと、最後の仲間としてプレイヤーのまえに姿を現す……らしい。

プレイヤーは力持ちのアラン青年になる

グレイン。1人目の仲間

ソフィア。2人目の仲間

フェリアス。謎の吟遊詩人

エミール。3人目の仲間

アミス。4人目の仲間

勇者ランダー。最後の仲間

フィールド上の敵はシルエット表示

フィールド上などの移動中は敵がフラフラとシルエット表示されるので、近づいてくるのがわかる。ちょっとでも触れれば戦闘になるのだが、うまく避けて行けば、戦闘せずに目的地まで行ける反面、戦闘まえは相手の強さなどはまるでわからない。

フィールド画面ではこのように表示される。グラフィックはきれいでしょ

戦闘だ!!

戦闘の画面。フィールド上ではわからなかった敵の戦力は戦ってみて知ることになる

戦闘は頭を使って効率よく

敵モンスターには斬れば斬るほど攻撃力が増すヤツがいたり、炎で守られているヤツがいたりする。こんな敵たちと戦うには弱点を知る必要がある。例えばさっきの攻撃力が増すヤツには魔法が有効だし、炎に守られているなら水の魔法で炎を消してから攻撃するというぐあいに多彩な攻撃を繰り出さなければならない。一筋縄ではいかないのだ。

戦闘画面はこう

ポイズンスネーク。毒に注意

ブルーキャタピラー。固い外郭を持つ

アスコモイド。固そうなので魔法が有効

マンローパー。うかつに近付くと危険

ダーティフライ。飛ぶので剣は当たりにくい

ちょんちょん。剣が当たれば一撃なのだが

ドラゴンフライ。飛ぶ敵には魔法が有効

ストロングクラブ。魔法と剣を併用すべき

まずは最初の試練をクリアしよう

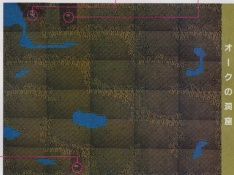
ゲームをスタートすると父親にいきなり「洞窟へ行ってキングオークを倒してこい」なんていわれ、傷薬ひとつ持たされて洞窟へ。最初のダンジョンなので敵はあまり強くはないのだが、洞窟がけっこう広いので困ってしまう。まずは2か所にある宝箱からアイテムを取って、ついでに経験値をかせいで、キングオークと戦えるだけの体力を身につけよう。

キングオークを倒すと、本当のゲームスタートとなる。

でたっ！ キングオークだ。オロオロ

体の薬。体力が減ってきたら飲む

おとーさんとおかーさんはあんなことをいっているけど……

この宝箱にはお金が100RAND入っている

盗まれた王様の宝石を取り戻せ！

キングオークを倒して自分の家へ帰ると、アトラス城へ連れて行かれ、王様の宝石(全部で5つ)を取り戻すという仕事を頼まれる。このときグレインが仲間になるのだ。

城を出たらリオネの町へ行くと、フェアリスに会うことができる。この若者からバラムという人物の情報を聞かされ、一緒にバラムの小屋へ行くことになる。小屋へ行くとそこには……。

アトラス城へ行くと王様に盗まれた宝石を取り戻してほしいといわれる

バラムの小屋へ行くとこの惨状。一体なにが起こったのだろうか

バラムについての情報を聞くのだ

アトラス城でグレインが仲間になるのでこの先の展開が楽になる

はじめの一歩のフィールドマップ

FAN-NEWS

電脳学園Ⅱ

ハイウェイ・バスター!!

ガイナックス
☎0422-22-1980
9月14日発売予定

媒体	×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

日本中のオタッキーたちを燃え上がらせたクイズゲームが、今度は交通法規でキミの常識に挑戦。謎の暴走美少女ハイウェイ・バスターをたおせるか!?

1通の手紙が桃色の戦場へキミをさそう

3千年の歴史をほこり、美少女ばかりがつどう電脳学園を、特別受講生として卒業したキミのもとへ、学園から手紙がとどいた。このところ首都高速で続発している交通事故は、謎の美少女ハイウェイ・バスターに挑まれたクイズバトルにやぶれ、クラッシュさせられたからだという。その手口から犯人は電脳学園の卒業生らしい。キミは事件の解決を依頼され、ふたたび学園にむかった。

⇧電脳学園の卒業資格を持つキミのもとへ、学園長から手紙がとどいた

⇧首都高速で続発する交通事故。謎の暴走美少女、ハイウェイ・バスターのしわざだ

クイズバトルで女の子と対戦するのだ！

このゲームには、アドベンチャーモードとクイズモードの2種類があり、まず3人の対戦相手の女の子を探し出し、女の子から出題される、YES／NO形式のクイズに、制限時間内に回答していくというルール。クイズは交通法規を中心に、車やバイクに関する雑学の問題ばかりだ。1ラウンド25問で、女の子1人4ラウンド。25問中20問以上正解するとラウンドクリアで、そのたびに女の子が1枚ずつ脱いでいく。ただし、ラウンドクリアできないと女の子は1枚ずつ服を身につけていき、出会ったときの姿にもどった状態でクリアできなかったときは、ゲームオーバーになる。さあ／　がんばっていってみよ～／

アドベンチャーモード

⇧対戦相手を探してうろつく

クイズモード

⇧1問あたり数秒で答えていく

今回の女の子はポイント高いっちゃ！

さて、電脳学園のお楽しみといえば、女の子のキャラの美少女指数の高さ。今回は対戦相手の3人のキャラクタデザインを、アニメやマンガのマニアに人気の3人の作家が担当していて、いずれおとらぬ美少女ぞろい。こいつは要チェックだ／

婦警さん

逮捕されたいほどかわいい！

⇧警官がこんなことでいいのか？　いい／

By 新田真子 しんだまね

キミが最初に対戦するのはオチャメな婦警さん。ハイウェイ・バスターと対決するには、交通ルールをしっかり覚えなくちゃいけないのだぞ。キャラクタデザインはマニアむけのマンガ誌などで活躍している新田真子（しんだまねと読む）氏。婦警さんとHするってのはアブナイ設定だなぁ。

峠の女王様

電脳学園ツーリングクラブ部長

⇧峠の女王様とお呼びっ！　あ、ちがうか

By 明貴美加 あきためみか

バイクテクニックをおぼえるために、抜群のスタイルにライダースーツがにあう、学園一のライダーの彼女と対戦だ。デザインは、『機動戦士ガンダムＺＺ』などのメカデザイナーで、女の子＋メカのイラストでは定評のある、明貴美加氏が担当。

ハイウェイ・バスター

謎の暴走美少女

⇧こんなバイクが走るかぁ!?　走るんだよ

By 菊地通隆 きくちみちたか

改造バイクをあやつって、クイズバトルをしかけては、負けた相手をクラッシュさせる、謎の美少女。ハイウェイ・バスターは学園のＯＧらしいということで、おとなっぽいかんじ。デザインはアニメーター、キャラクタデザイナーとして人気の菊地通隆氏。

FAN-NEWS

きゃんきゃんバニー スペリオール

カクテル・ソフト
☎03-200-9834
発売中

媒体	×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

フェアリーテールの別ブランド“カクテル・ソフト”から飛び出したナンパゲーム。このソフトで女の子のあつかい方を勉強しようぜっ!

ナンパができなきゃ男(♂)じゃない!

彼女のいない男にとって、秋という季節はちょいとばかしさびしいもの。どこを見てもツーショットのあつあつカップルばかりだというのに、あわれ自分はひとりぼっち。これって悲しい。だからといって女の子をナンパする勇気もないし……という、ウブでシャイなキミたちにオススメなのがこのナンパシミュレーションだ。

魔法の手帳をくれたのは亜理子という少女。かわいい♡

遊び方はいたって簡単。まずはじめに自分の血液型、性格、職業をインプット。それがすんだらいよいよ女の子とのご対面。好みの女の子に声をかけるのだ。画面上にはいくつかのコマンド(選択肢)が表示されるので、女の子の性格や気持ちなどを考えてやりたい行動を選択する。自分のことを話しつつ、相手の女の子のことを聞き出すのだ。しかし、必要以上にしつこくしたり、はやくエッチしたいからってムチャな行動や言動はつつしみたい。このへんの加減がむずかしい。まあ、このソフトで女心の研究をして、実戦にそなえるってのがいいかもね。また、あれこれアドバイスしてくれる魔法の手帳を持っているので、これも活用するといいぞ。

左下の変な男がボブ。手帳を開くとあれこれアドバイスをしてくれる(!?)のだ

お相手はぷりぷりプリティな女の子(♀)♡

このゲームは『制服ギャルズむんむんセット』『女子大生おかわりセット』『セーラー服ゆうやけセット』の3つのうちから好きなモードを選んで遊べる。登場する女の子は全部で12人。ここではそのなかから8人のかわいこちゃんを紹介しちゃおう。

山口有紀子
今もむかしもやっぱり看護婦さん。注射してっ、注射してっ!!

有賀まゆみ
ピンクのサラサラ髪におっきいおメメがキュート。これですよコレ!!

森田真紀
ハンバーガーショップで働く女の子。この笑顔がたまらない魅力

堀さつき
浴衣の似合う女の子。おとなしい子ってけっこういいかもしれない

白石登紀
お化け屋敷には女の子と入りたい。それもこんな美少女だったらグー♡

渡辺由香
商事会社の美人受付嬢。チラッとのぞく胸の谷間がいい気持ちにさせる

篠原景子
観覧車のなかに2人きり。スカートのなかが見えそで見えない……

井原小百合
おとなしそうに見えてもかなり積極的な小百合ちゃん。おちつけっ!!

How to ナンパ
〈こうなりゃイイな編〉

出会い
リゾートホテルのロビーに女の子が。これはチャンスだ、となりに座っちゃお。ねぇ、ボクと遊ばない?

部屋へ
なんだかんだと理由をつけて強引に彼女の部屋へとやってきた。ちょっとワガママな子だけどガマン……

シャワー
ついに彼女はバスルームへ。うひょ、こいつはいけるかもしれないぞ。とりあえず腕たてふせでもするか!

ベッドイン
念願のベッドイン。え〜い、もうひと押し。心の準備はいいかな? はだけたバスタオルがミョ〜にそそる

大噴火!!
ここまできたら流れにまかせて……♡ しかし本当のナンパがこんなにうまくいくんだったら苦労しない

DM fan

ディスクマガジン・ファン

まだ気分は夏だけど、そろそろ季節は秋。勉強も、運動会も文化祭も、と忙しくなる。DSもそんな季節の変わり目の新鮮な空気につつまれて、今月も元気なところをお届けしよう。

2DD DS#17 ディスクステーション17号／10月号

● 2DD×2 ♪ MSX2/2+1,940円・発売中(毎月8日発売)
●コンパイル

『ランダーの冒険PART-Ⅲ』が近々発売になるんだけど、そのPARTⅠとⅡとかはいつ出たんだろう、と思う人がいるらしい。考えてみたら、そういう人がいても当然かもしれない。今月でDSも17本出ているのだから。まして、ランダーが何者であるかもわかりにくいかもしれないな。われわれDSファンにとってはランダーというより、ランダーくん、という呼び名のほうがピンとくる。おまけにランダーくんがコンパイルのマスコットで、最近になってハチのかっこうをしたキャラにすっかり席を譲ってしまっていることも知らないだろうな。そのまんまるでボーリングのボールに手のはえただけのランダーくんを主人公にしたRPGが、DSに2回載ったこともね。

このようにながながと書いたのはほかでもない、ランダーくんを育てたのはこのDSなのだ、ということをいいたいのだ。『ルーンマスター』だって、『魔導物語 1-2-3』も『魔導師ラルバ』も、DS出身なのである。DSっていうのは、そういうわけだから見逃せない、ということもくわえておきたい。

だから、今回のDSもこうやって記事にすると写真がすくないし、なんだ、と思ってもらってはこまるのだ。とにかく『クリムゾンⅢ』がデモではなくて、1フィールドぶん遊べてしまうところのすごさに注目してもらいたい。あっという間に終わることもない、たっぷり遊べるバージョンなのだ。もちろん、モンスターもゴロゴロ出てくる。だから、DSの容量をたくさん占有しているのだ。この心意気がいいね。

さらに、いつもソフトのサンプルが本を作っている段階で間に合わなくて(今月もそうだが)ほとんど紹介したことのない連載シューティング『ブラスターバーン』が、いよいよクライマックスの最終回をむかえた。こちらも要チェックだ。

秋といえば運動会。フォークダンスするのが恥ずかしくて……

さて、ここで突然だが、DSのMファンのコーナーの話をしたいと思う。DSの創刊当時は、当編集部の担当がMSXでおもしろいことをやろうとして、いろいろくふうしたのだが、それがかえってアダとなっていまいち人気がなかった。そのあと、ファンダムの1画面ものや、最近では超大作を掲載するようにしている。そのため、やっとこDSの人気投票にも顔が出せるようになった。とくに『WHIZだもんね♥』は人気が高い。編集部としては、これに刺激されてみんなのプログラムの投稿が増えたらいいな、と思っている。ところで、その『WHIZ～』だが、面数がすくないという指摘があったが、容量の関係でやむなく切ったということをこの場で、ご報告しておく。ごめんなさい。

というわけで、今月は『クリムゾンⅢ』とファンダムの『Fighting Soccer』ではまってほしいのだ。

クリムゾンⅢ Ⓟ

クリスタルソフト

今月のATTACKでもやっている人気RPGのちょっと遊べるバージョン。1フィールドだけとはいえ、つまみぐいとしてはけっこうある。そのぶんDSの容量をくっているというわけだが、たまにはこんなのもいい。

すてねこものがたり Ⓣ

BGV

「ニーッ」と鳴くねこの声がなんともいたいけな「すてねこものがたり」。1日だけでもとの飼い主のところへもどれて、ほんとうによかった。でなきゃかわいそう。前号のおばけから一転してのブリッコ路線なのだ。

※㋢マーク……デモ
Ⓟマーク……遊べるもの

ランダーの冒険PART-Ⅲ㋢

コンパイル

下の写真の青いまんまるのヤツがランダー。主人公のアランとこのヘンな姿のランダーがどうゆう関係なのかは不明だ。いままでランダーシリーズはランダーが主人公だったのだが、今回はアランという人間が主人公。

Fighting SoccerⓅ

MSX・FAN

9月号のファンダムに掲載されたサッカーゲーム。どこがファイティングなのかというと、ジャンプするという点。それもたんなるジャンプではなく、ジャーーーーンプ。これがこのゲームの魅力。はまることうけあい。

※追加情報／DS10月号に『電脳学園II』の遊べるものも入ることが決定

ピーチアップ6

●2DD×2 ♪ MSX2/2+ 3,800円・9月28日発売予定(奇数月25日発売)
●もものきはうす

7月に無事に発売になって、ほっとしているのもつかの間またまた次の号の発売が、目のまえにきてしまった。前号は夏のピチピチした感じが全体のテーマだったけど、今回はしっとりとした秋の透明な夜風を思わせる内容になっている。まあ、だからといって出てくる女の子が、しっとりした美人かというとそうでもない。いつものピーチアップの女の子たちが、今回はちょっとおとなしいふるまいをするっといった感じ。でも、これもなかなかオツなもんですぞ。はっきりいって……。

というのは、「サナトリウム・オブ・ロマンス」の内容がとくにそうなのだ。サナトリウムというと、かよわい病気がちのうつくしい女性のイメージがあるが、まさにそんなふんいきがぴったりのストーリーだ。

登場する女の子は3人。名前は悠子、早紀、沙夜。この3人はサナトリウムの外に出ると外気で死んでしまうという。この人より弱い体のせいで、ずっとこのなかで生活している。ある雨の激しい深夜、3人で話をしていると、院長先生が外に出かけていく姿を見る。こんな夜中にいったいどこに行こうとして

⇧読書、失恋、落葉、小さい秋……

いたのか。最近姿を見せない静世のことと関係があるのだろうか。というところから話に入っていく。全体に流れるテーマがとてもはかない感じで、そこがなかなかいい。もちろん、♡♡♡のシーンもある。でも、どっちかというと純粋のAVGとして、月のきれいな秋の夜に楽しんでもらいたいと思う。やっぱり、これからはエッチというよりロマンス／　というわけなのである。

つぎに入っているのが、記憶ゲームの帝王、「サイモン」をモチーフにしたゲーム。上下左右に置かれたパネルの点滅する順を覚えて、同じ位置をもう1度入力するというもの。最初は、上が1回光って、そのパネルを入力、正解するとつぎに上と下、そのつぎに上と下と左……とどんどん点滅するパネルを増やして進む。まるで隠しコマンドを入力していくようで、長くなってくるとひどくつらい。

サナトリウム・オブ・ロマンスⓅ

3人の女の子が登場するAVG。外気にふれると死んでしまうという人が入っているサナトリウムでの出来事がテーマだ。ある激しい雨の深夜、院長が出かけて行く。行き先の丘には何か星のようなものが光っている。その正体は何か、というお話。もちろん♡もあり。

ピンクダイナマイトⓅ

画面の右下にカーソルがあって、その上下左右のキーがある順番で点滅する。それを記憶していくゲーム。最初は1つ、次に2つ、と増えていく。長くなると、上上下上下右左下上……となにがなんだかポンポコリンになってしまう。この際、メモをとって遊ぶべし。

発売中のソフトを再チェック！

ON SALE

期間／7月15日から8月6日まで

今月は夏休み進行で締め切りがはやいので8月6日までの情報になっている。いつもより期間が短いというのに、じつにたくさんのソフトが発売された。

対応機種の記号の意味
無印はMSX2／2+のソフトです。●はMSX、MSX2／2+のソフトです。★はMSX turboR専用。♫はMSX−MUSICに対応したソフトです。

期間中に発売されたソフト

7月

17日
ピンクソックス3(D)／ウェンディマガジン／2,800円♫
おなじみピンクソックスの第3弾。今回も美味。
ピンクソックス1・2・3(D)／ウェンディマガジン／7,800円♫
ピンクソックス1〜3にテレカがついたお買い得版。

20日
ソリッドスネーク(R)／コナミ／7,800円
Mファンで何度も紹介してるアクションアドベンチャー。敵に見つからないようにすすんでいくというハラハラものの感覚がたまらない。とにかくおもろい。
魔導師ラルバ総集編(D)／コンパイル／3,880円♫
コンパイルお得意のコミカルAVG。全4章構成。
ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ(D)／ビクター音楽産業／8,800円
ジャック・ニクラウスが監修した3Dゴルフゲームだ。

21日
どきどきカードリーグ(D)／グレイト／5,800円
かわいこちゃんとカードで勝負。18人の美少女たちが繰りひろげるカード野球ゲーム。試合に勝てばもちろん♡
うろつき童子(D)／フェアリーテール／6,800円
グラフィック総数243枚というアダルトAVGがこれ。コミック、アニメビデオでヒットしたあの名作がキミのMSXでよみがえるぞ。

25日
ミスティVol.4(D)／データウエスト／5,000円
「空への帰還者」「償いし時間」「ムーン・ウォーク」「アリバイは時計の中に」「虚無の中の真実」以上5本のシナリオがはいったテキストタイプAVGの4作目。

27日
ピーチアップ5(D)／もものきはうす／3,800円♫
『フォクシー』(エルフ)の遊べるバージョン入り。
バルンバ(D)／ナムコ／6,800円
ようやく発売になったバルンバは、パワーアップ式シューティングゲーム。ナムコひさびさの新作なのだ。

28日
クリムゾンIII(D)／クリスタルソフト／8,700円♫
前作の発売より1年。あの超機械生命体クリムゾンがまたまた復活。グラフィック、音楽、ゲームシステムとあれこれバージョンアップしての登場だ。

8月

3日
麻雀刺客(D)／日本物産／9,700円♫
ゲーセンでヒットした麻雀刺客のMSX移植版。麻雀に勝てば、少女たちのあられもない姿が拝めるといううれしいゲームなのだ。

ソフトなんでもベスト10

今月のなんでもベスト10は「はやく姿を見せてベスト10 Part2」。この時期、秋から年末、そして来年にかけて話題のソフトがいっぱい。あれも遊びたいしこれも遊びたい……。えーい、それならはやく遊びたいソフトのベスト10をやっちゃおう／ってわけなのだ。結果は右表のとおり。やっぱり「エメ・ドラ」は強かった。というわけで、プレゼントの当選発表は来月号のこのコーナーで。

次回のお題は「パッケージがよかったベスト10」。これは、とくにゲームの内容とは関係ないけど、ソフトのパッケージに順位をつけちゃおうというもの。ハガキに、キミの気にいったパッケージのソフト名を1〜3位まで書いて送ってちょうだい。あて先は、〒105東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN編集部「10月号なんでもベスト10」係まで(9月20日必着)。抽選で3名にMファン特製テレカを、1名に1位のゲームにちなんだ商品をプレゼントするぞ。応募券を忘れずにはってくれよな／ほんじゃ、よろしく〜。

音楽がよかった当選者：〈埼玉県〉稲生拓にイースIIグッズを、〈広島県〉山本晋士〈東京都〉鎌田光宣〈広島県〉塩谷隆治にMファンテレカをプレゼントするのでお楽しみに。

はやく姿を見せてベスト10 Part2

順位	ソフト名
1	エメラルド・ドラゴン(バショウハウス、グローディア)
2	サークII(マイクロキャビン)
3	ファンタジーIV(スタークラフト)
4	サイレントメビウス(ガイナックス)
5	天と地と(コナミ)
6	大航海時代(光栄)
7	ドラゴンスピリット(ナムコ)
8	ティル・ナ・ノーグ(システムソフト)
9	ランペルール(光栄)
10	銀河英雄伝説II(ボーステック)

⊕エメ・ドラもサークIIも前人気はバツグン。先月号でちょこっと触れたファンタジーIVもかなり期待されてるみたいだ。光栄のSLG2本とコミナの天と地とも堂々のランクイン。やっぱすごいわっ!!

J&P渋谷店売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
2	—	SDスナッチャー
3	5	三国志II
4	—	クリムゾンIII
5	—	麻雀刺客
6	7	SDガンダム ガチャポン戦士II
7	1	デ・ジャ
8	4	きゃんきゃんバニー・スペリオール
9	—	シュヴァルツシルトII
10	2	魔導物語1-2-3

⊕8月7日に発売になったドラスレが第1位。オンセールの集計が8月6日までのため上のリストには入らなかったけど、まあ、こんなもんでしょ。やっぱり、ファルコムは強いのだ／(8月23日調べ)

協力：J&P渋谷店、J&P町田店

ベスト10 応募券 ⑩

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

今月号は夏休みがあるためいつもより進行がはやい。こんなんで本ができるのかなあ、と心配したけど、やる気になりゃなんでもできるもの。カミングスーンも『サークII』を筆頭に美少女ものを2本先取り。各コーナーも拡大版でしっかりクッキリおとどけしちゃうのだ。夏も終わり、秋から年末にかけて新作情報はおまかせあ～れあれ～!!

※画面はすべて開発中のものです。媒体欄には種類のみ表記、枚数は表記していません。

前作から1年、待望の続編が登場
サークII

■マイクロキャビン
■☎0593-51-6482
■11月発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	8,800円
ジャンル	ロールプレイング

メーカーより

今度の『サークII』は、とんでもスゴイ。プレイが新しい。グラフィックが美しい。モンスターが超リアル。戦闘パターンが豊か。――もっともっと具体的に説明したいのに、こんだけじゃ全然たりないよー！　とにかく超新しくなったRPGってことネ!!

注目ソフト『サークII』のMSX版のグラフィックを初公開。先月掲載したPC-88版のそれとくらべても何ら遜色のない見事なできばえなのだ。とはいっても、MSX版に関しては前作もキレイだったからさらによくなったってことか。うん。

ゲームストーリーは、前作の敵バドゥーとの戦いから3年後という設定。19歳になったラトク(主人公)が、父ドルクの消息をたどってふたたび冒険の旅に出るのだ。これに同行するのが妖精のピクシー。このピクシーもそうだが、1作目からひきつづき登場のキャラもいるのでこらへんも楽しみではある。

このいい男が主人公のラトク・カート。19歳にして剣の達人と呼ばれるすごいヤツだ。父親を捜して旅に出る

また『サーク』といえば本格的に"高さ"の概念をとりいれたゲームとして有名で、キャラや木、建物などを見くらべてみるとわかると思う。今回は、さらにその部分が強化され、キャラをジャンプさせたり、多重スクロールによって、より奥行きが感じられるようになったのである。あと、いま書いたジャンプという動作もそうだけど、剣で切りつけるだけでなくタマを撃てるようになった(フォースショットといい、魔法屋で剣に魔法をかけてもらった場合のみ)ため、アクション性もアップした。マップ、シナリオ、グラフィックなどにもみがきがかかった『サークII』。期待大である。

ジャンプしたところ。高さにこだわる

池に空の雲がうつりそれが流れていく。ほんとうに細かいことだけど、このこだわりがうれしいじゃないか

登場する女の子はみんなかわいいぞ♡

アイテムの数々なのだ

お話だけでもいいですか？

〈大攻勢のつづくエルフ〉『RAY・GUN(レイ・ガン)』の発売をひかえるエルフだが、なんとそのつぎの作品も決定。年明けに予定されているこのゲームは、どうやら大ヒットしたあのRPGの続編らしい。カンのいい人ならもうわかったことでしょう。どんなゲームになるかはまだよくわからないけど、美少女ソフトの台風の目になることは間違いないところだ。

ピンクソックスの美少女がうようよ
スーパーピンクソックス

■ウェンディマガジン
■☎03-780-6570
■10月10日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	4,800円
ジャンル	バラエティ

メーカーより

吉祥寺を舞台にした変態(!?)コメディAVGの主役に抜擢され、とってもウレシイまなみです。あ、さやかったらヤイてるぅ!? 伝言ダイヤルにはまった人なら早解きできるかもね。ゆかが洗面器用意してプレイしよー!なんてワケわかんないこといってるけど……。それと、あのゆうお姉さんが大冒険しちゃうRPGもお見逃しなく♡

全国の美少女ファンの元気の源でもあるウェンディマガジンから、今度、発売になる「スーパーピンクソックス」はAVGとRPGの豪華2本立てで、おなじみ「ピンクソックス」の女の子たちがメインで登場するソフトになっている。

まずコマンド選択式AVG「まなみのどこまでイクの?」のほうから紹介。ヒロインは、ピンクソックスギャルズの杉本まなみちゃん。吉祥寺の町をねじろにする悪の秘密結社イライザに、まなみちゃんが挑んでいくというお話だ。

盗撮が趣味のカメラ小僧なのだ

なわでしばられてるテンテンという女の子。食いこむなわに、うったえかけるような瞳……あ〜体が熱くなるぜ!

もう片方の「ガルナ・ダダ」はRPGで、「ハーフタイムラバー」に出ていたゆうとメグが主人公。夢のなかで野戦病院の看護婦になった2人が、病院内やジャングルの3Dダンジョンを舞台にあれこれするというものだ。グラフィックの出来は抜群でこいつも期待できそうだぞ。

ガルナ・ダダの基本画面はこんな感じ

業界桃色AVGでミーハーしよう
世界でいちばん君がすき!

■カクテル・ソフト
■☎03-200-9834
■9月20日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価　格	5,800円
ジャンル	アドベンチャー

メーカーより

今回のゲームは1メガバイトにおよぶメッセージがウリの、芸能界を舞台にした痛快アドベンチャーです。登場する女の子たちはカクテル・ソフトならではの美少女ばかり。もちろん♡♡♡のシーンもバッチシです。ギャグだらけのメッセージにみなさん大笑いしてください。これで5,800円はベリーベリー超お買い得ですよ!!

深夜デートの現場を撮られたかすみ

フェアリーテールの別ブランド"カクテル・ソフト"から芸能界をネタにしたAVGが出るぞ。

主人公はかけだしの芸能レポーター。そんな彼に「人気アイドル諸江かすみの深夜デートの相手をスッパ抜くのだ!」という依頼が舞いこんだ。これを成功させれば業界で一躍有名になれるし、今後もたくさんの仕事が舞いこんでくる。プレイヤーは、主人公である芸能レポーターにふんし取材活動に精を出すって具合だ。

美少女グラフィックはこのゲームのウリでもある。こんなかわいい子がこんなカッコを……。う〜ん、あやかりたい♡

ななえちゃんのわがままポーズ♡

このゲーム、宇宙やファンタジーを題材にしたありがちなものではなく、テレビ局やマスコミ業界のウラに潜入するところがおもしろい。テレビ局の控室ではかわいいアイドルたちと♡なことだって期待できちゃうのだ。取材をつづけるうちに遭遇する事件に、続々登場する有名人(のパロディ)たち。ミーハーなキミはもちろんのこと、美少女ソフト好きにはこたえられないソフトなんじゃないかな。

お話だけでもいいですか?

〈コンパイルからパズルゲーム発売〉ディスクステーションでおなじみコンパイルから『どーみのす』なるソフトが発売される。これは、落ちてくるドミノのピースをある一定の規則にしたがって消していくというパズルゲームだ。発売は年内で、対応機種はMSX2/2+。はたしてどんなゲームになるのだろうか。

小さいスペースながらもソフトハウスの近況がわかるこのコーナー。新作を出していないソフトハウスのいいわけの場(!?)でもあるのだ。今月は14社に登場願ったワイド版だ!!

アリスソフト

ＭＳＸ２用『ランス２・反逆の少女たち』は、現在開発中です。がんばって年末には発売したいと思っています。予定より少し遅れていますが、そのぶん力を入れて開発をしていますのでスゴイ作品になるハズです。期待して待っていてください。

ウルフチーム

世間様は夏真っ盛りの今日このごろ、会社のなかは真冬のような寒さで季節感も何もあったものではない。実際、プログラマーのなかにも、梅雨明けはおろか、梅雨入りしたのさえも知らなかったという強者が多数存在する。読者諸君、我々に夏をっ!!

エルフ

どーもエルフです。さて今度の新作はＳＦファンタジーＲＰＧ『ＲＡＹ-ＧＵＮ(レイ・ガン)』です。エルフ初のフィールドタイプのＲＰＧということで気合が入ってます。モンスターメカを豊富にとりそろえてユーザー様のお買あげをお待ちしております。

工画堂スタジオ

夏休みはいかがでしたか？『シュヴァルツシルトII』を遊んでいただいた方には感謝。最近にはない傑作だと自負している作品で、某誌ではランキング入りし、たいへん評判を得ています。そのへんもプレイした方には納得できるはずだと思っています。

コンパイル

コンパイルの営業ぷよぷよ田中だよ。『ランダーの冒険ＰＡＲＴ-III～闇に魅せられた魔術師』はフィールド型ＲＰＧ。ＮＧディスクや抽選で当たる業界初〝メイキングビデオ〟もあって９月21日発売7,800円。ＤＳ10月号は『クリムゾンIII』も遊べて発売中だよ。

スタジオパンサー

『天九牌』『神の聖都』と、昨年はＭＳＸ戦線をにぎわせたウチも、いまは少しごぶさたぎみ。でもでも、どうせ新作を出すのならスッゲーもんを出したい／――ということで、いろいろと考えをめぐらせつつ充電しているのでした。そのときまで待っててね。

シンキングラビット

はろー、シンキングラビットです。ＭＳＸユーザーには、少しごぶさたですね。でも、もしかすると近いうちに『アクションパズルの大作だあっ／』が出るかも知れないので、気長に期待していてくださいね。それでは、またお会いしましょう。

ディー・オー

９月中旬発売予定の超美少女ＲＰＧ『エクスタリアン』。美少女ゲームファンのみんな、待たせちゃってゴメン。絶対に買って楽しんでよねっ／さてさて、そのあとにはこれまた超美少女が登場するアドベンチャー『星の砂物語』が発売予定。期待しててよね／

データウエスト

最近の大阪方面の日中の気温は37度だって？　暑いよなあ。でも、これだけ暑いのに「暑うおまんな」と汗ひとつかかない大阪の人たちは、なんかコワい。というわけで、みなさんの愛情に支えられてきた『ミスティ』も、９月21日に早くも第５弾目が登場します。

テクノポリスソフト

好評発売中の『シェナン・ドラゴン』はもうプレイしてくれたかな？ このゲームのモンスターたちはＰＣ-88版よりもかぁいくて、さらにグラフィック枚数が多いというＭＳＸユーザーのための(笑)ソフトです。イラスト担当の神威先生の下じきもついてるよ♡

日本テレネット

こんにちは、ＭＳＸ・ＦＡＮの読者のみなさん日本テレネットです。当社では３月に『アルバトロス２～マスターズヒストリー』を発売して以来、みなさんとはとんとごぶさたしています。いまは充電期間ですのでつぎにの新作に期待してくださいね。

ブラザー工業

みなさま、お待たせいたしました。スーパーベースボールシミュレーション『野球道II』を順調に移植制作進行中だよーん。発売日は現在10月下旬を予定しています。現実のプロ野球がイマイチな分、エキサイトできることまちがいなし。お楽しみに!!

ヘルツ

たくさんのファンレター、ほんとうにありがとう。営業のわたしはこれをいいたかった。そして、もっともっとみんなの声が聞きたい。残暑見舞いは書けそうにないけど、年末には今年も年賀状を書きます。ＯＫ？　よ～し、元気がわいてきた／

リバーヒルソフト

もう記事のほうは読んでくれたかな？　ついにその全貌を明らかにした『シード・オブ・ドラゴン』。turboR専用で年末に登場だ。今回はくわしく紹介できなかったけど、これからどんどんＭファンに最新情報が載るから、見逃さないようにしてよね。

お話だけでもいいですか？

〈ピンクソックスがＣＤ化／〉美少女ソフトファンにまたまたうれしいお知らせ。今秋、あのピンクソックスのＣＤがコロンビアより発売されることになった。内容は、これまでのピンクソックスの音楽(曲)を集めたもので価格は未定。ウェンディマガジンは女の子だけじゃなく音楽もすばらしいってことだ。

追 かゆいところに手がとどく! 跡 カミングスーン COMING SOON SPECIAL

今月は追跡スペシャル。右ページのカレンダーとにらめっこして何本かをセレクトしてみた。ちなみにこの情報は8月23日現在のものだよん。

メーカーさん、そろそろですよネェ!?

まずは右ページの発売予定表を見てもらいたい。「最近MSXの新作が少ないよー」などといってるけど、こうして見るとけっこう予定されているソフトはあるもの。ただ発売が遅れているだけってのがじつに多かったりする。遊ぶほうの立場にしてみれば理由はどうあれ「とにかく早く出してくれ」なのである。そこで今月はいつもの追跡カミングスーンを拡大。発売予定表のなかから何本かをピックアップし、開発状況を各ソフトハウスに聞いてみた。題して"メーカーさん、そろそろですよネェ!?"なのだ。

トップバッターはみんなの期待度ナンバーワンの『エメラルド・ドラゴン』。オンセールのページにある"はやく姿を見せてベスト10"でもかなりの票をかせいだこのゲーム。グローディアの方はこう言う。「ビジュアルシーンはぼちぼちあがってるんですが、ゲームとしてはまだまだなんです。現在、年内発売を目指してがんばってつくってます」と。う〜ん、まだもうちょっと辛抱しないとダメみたい。くやしいけどしょうがない。

「ティル・ナ・ノーグ」は、まだこの程度の画面しか見せることはできない

おつぎはシステムソフトの『ティル・ナ・ノーグ』。つい最近PC-88版が発売になり、待望のMSX版の発売はどうか? 「遅れて申しわけありません。秋には発売になるのでおこづかいをためて待っててね」とのこと。秋っていったい何月くらいなんだろう? ただ今月末には、多少遊べるものが編集部にとどく予定なので案外はやく出るかもしれないね。

これはアリスソフトの『ランス2』だ。このかわゆい女の子とは年末に会える

淡い色使いがキレイな『エメラルド・ドラゴン』のオープニングビジュアルなのだ

11月発売予定の『聖戦士ダンバイン』。新しい絵がドンドンあがってきている

年末に発売が予定されているマイクロプローズジャパンの『エリート』

以前"お話だけでもいいですか?"でちょこっと書いたナムコのレースものを追跡。こちらはゲームタイトルこそまだ決まってないものの、年内には発売となるもよう。ナムコの露木さんの話から察するに、2人で対戦のできるレースゲームになりそうな感じだ。基本プログラムはできつつあるとのことなので、このレースゲームに燃えられるのも近そうだぞ。

つづいては発売日未定の欄にどっかり腰をおろしているハル研究所の『ビバ・ラスベガス』。ブラックジャックやスロットマシンなど全部で4つのゲームを楽しみながらお金をためるというものだ。徐々に開発はすすんでいるのだが、発売はいまのところ未定の状態。これも年内目標ということなので、何か動きがありしだいまた報告していきたいと思う。

ではでは、最後に美少女ソフトをひとつ。エルフの新作『RAY・GUN(レイ・ガン)』。ロボットに乗ってフィールドを歩きまわるSF-RPGで、捕らえられた女の子を助けながら冒険をするというもの。移植がけっこう大変らしく、発売は年末ころの予定だそうだ。

移植がむずかしいといえば、残念なことに発売中止になったソフトが出てしまった。ガイナックスの『サイレントメビウス』がそれ。前人気が高かっただけにほんとうに残念だ。次回作に期待しよう。

ということで、そのほかのソフトについては発売予定表を見てね。みんなみんな、はやく発売されるといいな。ではでは。

発売中止の『サイレントメビウス』。画面だけでもどうぞ(写真はPC-98版)

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

MSX 新作発売予定表

注意!! 今月より記号の一部が変わりました。無印はMSX2／2+のソフト。●はMSX、MSX2／2+対応。★はMSX turboR専用。♪はMSX－MUSIC対応のソフト。とくに注意書きのないソフトはすべてturboRで動作可能です。

この情報は8月23日現在のものです。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

月	発売予定日	タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
9月	7日	ディスクステーション10月号(D)／コンパイル／1,940円♪
	上旬	雀ボーグすずめ(D)／ポニーテールソフト／7,800円
	上旬	エクスタリアン(D)／ディー・オー／6,800円♪
	11日	大航海時代(R)／光栄／11,800円♪
	11日	大航海時代(R：サウンドウェア付き)／光栄／14,200円♪
	14日	電脳学園II ハイウェイ・バスター!!(D)／ガイナックス／8,800円♪
	15日	MIDIサウルス(R+D)／ビッツー／19,800円
	20日	世界でいちばん君がすき!(D)／カクテル・ソフト／5,800円
	20日	メルヘンパラダイス(D)／グレイト／6,800円
	21日	ランダーの冒険PART－III(D)／コンパイル／7,800円♪
	21日	ミスティVol.5(D)／データウエスト／5,000円
	28日	ピーチアップ6(D)／もものきはうす／3,800円♪
	28日	大航海時代(D)／光栄／9,800円♪
	28日	大航海時代(D：サウンドウェア付き)／光栄／12,200円♪
	下旬	夜の天使たち(D)／ジャスト／8,800円
10月	8日	MSX・FAN11月号(本)／徳間書店／価格未定
	8日	ゲーム十字軍(単行本)／徳間書店／980円(税込)
	9日	ディスクステーション11月号(D)／コンパイル／1,940円♪
	10日	スーパーピンクソックス(D)／ウェンディマガジン／4,800円♪
	上旬	星の砂物語(D)／ディー・オー／6,800円♪
	下旬	野球道II(D：タケルでのみ販売)／日本クリエイト／8,800円♪
	?	●ダンジョンハンター(R+プラスXターミネーターレーザー)／アスキー／9,800円
11月	8日	MSX・FAN12月号(本)／徳間書店／価格未定
	8日	ディスクステーション12月号(D)／コンパイル／1,940円♪
	8日	聖戦士ダンバイン(D)／ファミリーソフト／8,800円♪
	中旬	X・na(D)／フェアリーテール／6,800円
	22日	ピーチアップ7(D)／もものきはうす／3,800円♪
	下旬	MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー8(本)／徳間書店／880円(税込)
	下旬	★シード・オブ・ドラゴン(D)／リバーヒルソフト／価格未定♪
	?	サークII(D)／マイクロキャビン／8,800円♪
	?	電脳学園III トップをねらえ!(D)／ガイナックス／8,800円♪
	?	プロの碁PART3(D)／マイティマイコンシステム／9,800円

12月以降と発売日未定	タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
	火星甲殻団(D)／アスキー／価格未定
	フリートコマンダー2 黄昏の海域(D)／アスキー／価格未定
	ウィザードリィIII(D)／アスキー／価格未定
	ランスII 反逆の少女たち(D)／アリスソフト／6,800円
	DPS SG(D)／アリスソフト／価格未定
	RAY・GUN(D)／エルフ／6,800円
	エメラルド・ドラゴン(D)／パショウハウス、グローディア／8,800円♪
	ランペルール(R)／光栄／価格未定♪
	ランペルール(D)／光栄／価格未定♪
	天と地と(D)／コナミ／価格未定
	どーみのす(D)／コンパイル／価格未定♪
	雪の国クルージュ(D)／ザイン・ソフト／8,800円
	タッグ・オブ・ウォー(D)／ザイン・ソフト／価格未定
	ティル・ナ・ノーグ(D)／システムソフト／8,800円♪
	麻雀悟空 天竺への道(D)／シャノアール／価格未定♪
	天使たちの午後 番外III(D)／ジャスト／8,800円
	ファンタジーIV(D)／スタークラフト／9,800円♪
	宇宙翔けるビジネスマン(D)／全流通／6,800円
	アズ・ユー・ライク やりたい放題3(D)／全流通／6,800円
	倉庫番リベンジ(仮称)(D)／発売元未定／価格未定
	センターコート(D)／ナムコ／価格未定
	●ワンダーボーイII モンスターランド(R)／日本デクスタ／7,800円
	毎日がえっち(D)／ハート電子産業／7,200円♪
	ビバ・ラスベガス(R)／ハル研究所／価格未定
	シンセサウルスVer.3.0(D)／ビッツー／価格未定♪
	スコアサウルス(D)／ビッツー／価格未定
	無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)／ファミリーソフト／7,800円
	エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス(D)／ブレイングレイ／価格未定
	銀河英雄伝説II(D)／ボーステック／価格未定♪
	ポッキー2(D)／ポニーテールソフト／7,800円
	FRAY(D)／マイクロキャビン／7,800円♪
	★FRAY(D)／マイクロキャビン／7,800円♪
	3Dプール(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
	エリート(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定

■ハード

発売予定日	商品名(商品内容)／メーカー名／予定価格
10月 中旬	FS－A1ST(MSX turboR)／パナソニック／87,800円

※『電脳学園』シリーズでおなじみのゼネラルプロダクツは、今月よりガイナックスというブランド名に変更になりました。また、『クォーター・スタッフ』(スタークラフト)、『サイレントメビウス』(ガイナックス)は発売中止になりました。

FAN CLIP

ファルコムさんがやるとしても せいぜい「キスシーン」止まり

美少女クォリティ

ＪＲ大久保駅より歩いて３分。ちょっとおしゃれな感じの一戸建てがエルフの城。社名ロゴ入りの看板がひかえめに取りつけられていていい感じ。ただし、夏は蚊が多いとか

エルフの代表取締役・蛭田さん。社長と呼ばれるのが嫌いだ。過労で急性肝炎になってビールが飲めない。たばこも吸えないと話しながらも元気いっぱい

その日の気温は、カメラマンの浜野氏によれば摂氏38度、空気そのものが高熱を発していた。

ＪＲ大久保駅で降り、路道を抜け、公民館のようなパチンコ屋を目印に右折、エスニックな町並みをしばらく進むとおいしそうな一軒家がある。RPG『ドラゴンナイト』、SLG『フォクシー』などをヒットさせ、急成長してきた美少女ソフトハウス・エルフの現在の本拠地。室内は抑制のきいた冷気が靴箱のすみまで行きとどいていた。

以前はホレホレという感じで作られていた美少女ソフト界にあって、「質」の追求を前面に出してやってきた。89年の4月にマンションの1室からはじめて1年半あまり、今ではこの業界のトップに立つ。スタッフも十数人になり、3LDKの一軒家が手狭になってきた。

「お客さんをお通しするスペースもなくて。もっと広いところを探しているところなんです」（代表取締役・蛭田昌人さん）

蛭田さんが企画を立て、絵コンテまで書いたドラゴンナイトはn万本（nは自然数）売れた。これで一気に波に乗った。

「ドラゴンナイトが売れて、あらためてソフトを作る仕事って楽しいなと再認識しているところです。スタッフには恵まれています。恵まれすぎています」

美少女ソフトのクォリティを追求していくと、グラフィックだけでなくゲームの内容も高めなくてはいけない。だから、

「今はふつうのゲームとおなじなんです。ちがうのは、かわいい女の子が出てくるという点だけ。そこにエルフだけのものを出す。たとえば、ファルコムさんがやるとしても、せいぜい『キスシーン』止まりでしょう」

キスシーンで止まらなければどうなるのか、クリッパーのおじさんには、わからないなあ。

クリッパーがこれまで見たソフトハウスのなかでも、もっとも清潔できちんとした開発室。静かにサクサク仕事が進んでいる

EDITORIAL WEATHER

10月号の編集

はいつもの号に比べてスピーディーだった。毎月、このコラムはすべての原稿が終わった20日ころに書くのに、今日は8月10日。なぜこんなに急いでいるかというと、明日から休みだからである。1週間、全員が休む。

日本人は働きすぎだとか、休み方がへただとか、もっと休め、きちんと休めなどというのが最近流行している。そうしないと健康に悪いとか文化が低いとかいわれる。そのおかげで、今度はどうやらほんとうに1週間、編集部はからっぽになるらしい。

約2週間ぶんの仕事を1週間に圧縮したためのしわよせは精神状態にくる。2日まえは谷底のように落ちこんでいたのに今は危険なほどハイな状態だ。このままいくと、わいは世界一の茶摘み娘になっちゃうよ。

次号11月号は PCMの音で16ビットの香り MSXturboRの風に吹かれ **10月8日発売！**

〈発売〉徳間書店 〈発行・編集〉徳間書店インターメディア株式会社■PUBLISHER＝栃窪宏男■EDITOR＝山森尚■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋鴨田洋志＋引田伸一＋福成雅英■ASSISTANT EDITORS＝川井田茂雄＋川尻淳史＋佐伯憲司＋鈴木伸一＋諸橋康一＋山本晃央■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝高田陽＋田楽由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝井沢俊二■EDITORIAL DESIGNERS＝井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈渡部孝雄＋盛田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE＋清水保邦＋井上美香■ILLUSTRATORS＝しまづ★どんき＋中野カンフー／＋野見山つつじ＋南辰真＋成田保宏■COVER ARTIST＝佐藤任紀■COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードボップ〈筒井雅浩・石井浩道・崎山裕子・野ヶ峯千尋・井橋紀代子・鳥木紀久枝・姫野典子・佐取恵・富岡欣子〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

AD INDEX

平成2年10月1日発行 第4巻第10号(通巻43号) 第三種郵便物認可
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
発売 株式会社徳間書店
定価540円(本体524円)
©徳間書店インターメディア 1990 印刷・大日本印刷 Printed in Japan
雑誌 12089-10